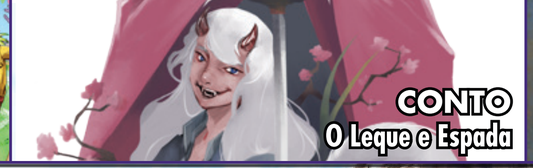
DICAS DE MESTRE
Eu sou Klunc! Klunç, o mago!

TESOUROS ANCESTRAIS
A magia dos Sha'ir

MAGIBOL
O esporte das multidões de Tormenta Alpha



CONTO
O Leque e Espada

PEQUENAS AVENTURAS
Terraformadoras

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 132

TOOLBOX
A AMIZADE É UMA COISA LINDA

ENCONTRO ALEATÓRIO
LEI E ORDEM NO SISTEMA D20

RESENHAS
M&M 3E • DEADPOOL 2 • GOD OF WAR

MONSTER HUNTER

Armas gigantescas para esmigalhar monstros ainda maiores

DICAS DE MESTRE
Eu sou Klunc! Klunç, o mago!

TESOUROS ANCESTRAIS
A magia dos Sha'ir

MONSTER HUNTER
Armas ignorantes para monstros gigantes

CONTO
O Leque e Espada

PEQUENAS AVENTURAS
Terraformadoras

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 132

TOOLBOX
A AMIZADE É UMA COISA LINDA!

ENCONTRO ALEATÓRIO
LEI E ORDEM NO SISTEMA D20

RESENHAS
M&M 3E • DEADPOOL 2 • GOD OF WAR

JOGANDO MAGIBOL

As regras e a malícia do esporte das multidões artonianas em *Tormenta Alpha*

BEM-VINDOS

Gosto de pensar que nós, jogadores de RPGs, somos um grupo interessado em espalhar o RPG para o maior número de pessoas possível. É uma conversa para outro dia, e que guarda em si mesma nuances boas e ruins, mas alguns de nós enxergam ter o RPG em nossas vidas como um grande privilégio. E um privilégio que deve ser espalhado par as outras pessoas sempre que possível.

A questão é que eu acho que as vezes a gente esquece como fazer isso, ou emprega meios pouco produtivos. Acho que para a maior parte das pessoas, introduzir o RPG já é o suficiente: você pega a pessoa, explica por cima porque aquele jogo estranho cheio de dados é legal, convence-a a comparecer a uma sessão, guia mais ou menos a criação de personagem — os outros jogadores também precisam de atenção — e, no final, você joga uma pilha de nomes de livros na mão dela com os links de onde comprar (você obviamente não indicaria versões piratas para novatos, certo?).

E é isso. A partir daí seu coração aventureiro achar que seu amigo ou amiga interessado vai ter (mais do que isso PRECISA ter) a boa vontade necessária para seguir nesse mundo tortuoso de combos mirabolantes e monstros criados por quarentões. E daí que o sistema que você joga só existe em inglês e custa mais de duzentos reais? Esse é o RPG do momento! Dane-se se aquele sistema mega moderno revira umas angustias incomodas. É uma experiência narrativa, ele tem que aprender se quiser ser um jogador de verdade.

Desnecessário dizer que mesmo exagerando propositalmente no exemplo, não concordo com nada disso aí.

Se queremos que a pessoa se mantenha jogando RPG, precisamos indicar coisas que propiciem que ela faça isso. Se ela não fala inglês, indique algo nacional. Se não tem grana, ofereça um sistema gratuito. Se prefere algo leve, para esquecer da vida, indique algo despretensioso. Espalhar o RPG por aí não significa espalhar os SEUS gostos e as SUAS preferências por aí.

Novatos devem ser trazidos para o nosso meio e cuidados, paparicados até. Nós, veteranos, damos então as ferramentas para que cada um deles fique a vontade para traçar o seu caminho e trazer mais gente depois.

E o primeiro passo é estender um grande sinal de BEM-VINDOS.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Kali de los Santos, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Dora Lauer, Erica Awano, Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Labirinto complicado.

6 Pergaminhos dos Leitores
A maior carta da história dos Pergaminhos!

10 Resenhas
Mutantes e Malfeitores 3E, *Deadpool 2*, *God of War*.

14 Dicas de Mestre
Klunc agora é mago e não, você não está bêbado.

19 Sir Holland
Cuidado com os dados, Sir Holland!

22 Monster Hunter
Você não imagina o tamanho destas armas.

32 Toolbox
Seus protagonistas podem ser amiguinhos!

40 Gazeta do Reinado
A volta de Throkr!

42 Caverna do Saber
Yep. Mais raças poderosas.

48 Conto
O Leque e a Espada, por Kali de Los Santos.

60 Gabinete de Saladino
Gente famosa também começa em filme tosco.

64 Encontro Aleatório
Um discussão sobre lei e ordem.

68 Magibol Moleque
Um novo esporte agita *Tormenta Alpha*!

86 Pequenas Aventuras
As terraformadoras, uma aventura sci-fi.

88 Chefe de Fase
Han Solo tá sozinho mas é perigoso!

92 Anteriormente...
Um resumão da *Guilda do Macaco*.

96 Tesouros Ancestrais
Sha'ir, o mago das arábias!

106 Amigos de Klunc
Klunc manifesta o apreço por seus diletos amigos.

112 Extras
Mais modalidades de Magibol.

A CAPA

É ano de Copa do Mundo, e em tempos assim nem o RPG escapa! Magibol é um esporte ágil e mágico, perfeito para um mundo maluco como a Arton de *Tormenta Alpha*.

Os mesmos adjetivos também podem ser aplicados a **Ricardo Mango**, nosso ilustrador Caótico e Neutro, com mais uma capa para a *Dragão Brasil*.

Notícias do Bardo

Labirintos, desafiantes do boxe e aventuras no espaço!

PERDIDO NO LABIRINTO

Livros-jogos são ótimas portas de entrada para o mundo dos RPGs. E são também uma ótima porta de entrada para o mundo de *Tormenta*.

Depois de invadir o maior dos covis dos goblinóides em *Ataque a Khalifor* e desvendar o sumiço do príncipe Eric Roggandin em *O Senhor das Sombras*, chegou a hora de *O Labirinto de Tapista*, novo livro-jogo baseado no cenário de RPG mais querido do Brasil. Desta vez você encarna um escravo, vítima do regime tirânico dos minotauros, mas com o privilégio de uma escolha crucial dada pelos deuses: se embrenhar no perigoso Labirinto de Tapista, que protege as fronteiras do reino.

Atravessá-lo significa conseguir a liberdade, mas para isso será necessário enfrentar um sem número de ameaças. De bandidos a monstros, de florestas a desertos e masmorras implacáveis.

Escrito por **Lucas Borne**, *O Labirinto de Tapista* já está disponível para compra no **site da Jambô**, tanto na versão física quanto na versão digital.

Aventuras em Profundágua

Águas Profundas (ou Waterdeep) é uma das maiores cidades do cenário de *Forgotten Realms*. Também conhecida como a Cidade dos Esplendores, é lá que as próximas duas aventuras de D&D vão se passar.

A primeira, *Dragon Heist*, é uma aventura urbana de níveis 1 a 5. Contando com quatro possíveis facções de vilões e a presença do notório Jarlaxle Baenre (um antagonista e eventual aliado de Drizzt Do'Urden), a aventura coloca os jogadores na corrida por uma quantidade enorme de ouro, além de funcionar como um guia da cidade.

A segunda, *Dungeon of the Mad Mage*, leva os personagens dos jogadores abaixo de Águas Profundas, se aventurando pelos túneis e armadilhas da Montanha Subterrânea. Por lá, os heróis podem cruzar tanto com o arquimago insano Halaster quanto com a guilda de ladrões liderada pelo beholder Xanathar.

Empolgado? Só não se esqueça que, por enquanto, tudo que temos de D&D no Brasil é a **linha de romances**.

Sem jogar a toalha

Quando a gente pensa em jogos sobre boxe, geralmente pensamos em regras de combate. Afinal, boxe é um esporte sobre socar pessoas. *Desafiantes*, da Pensamento Coletivo e do Lampião Game Studio, tenta dar uma nova dimensão a isso.

Mais *Menina de Ouro* e *Creed* que *Rocky IV*, *Desafiantes* é um jogo narrativo sobre desilusões e esperança, mas sem esquecer dos mais variados socos. Os jogadores encarnam os desafiantes do título; lutadores de boxe com pouco dinheiro, pouco tempo e uma última oportunidade de glória. Além de desenvolver as cenas em conjunto, estabelecendo situações e interpretando diferentes personagens, o grupo realiza as lutas de boxe em si usando um conjunto de cartas de tática.

Desafiantes foi escrito por **Joe Prince** e ganhou a Ronnie's 24h RPG Competition. A primeira edição esgotou em seis meses e agora está sendo lançada uma segunda edição, via financiamento coletivo, no **Catarse**.

Fate NO ESPAÇO!

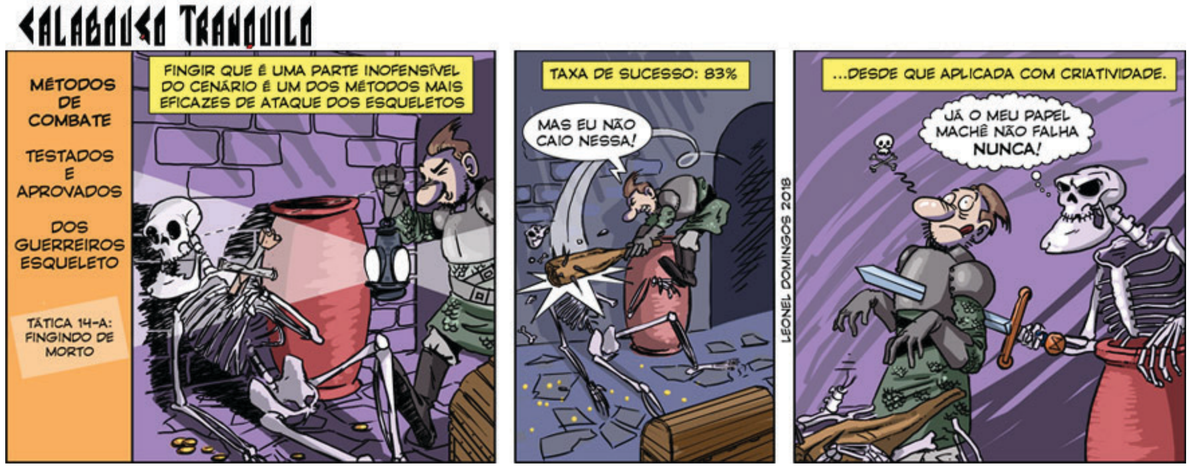
É tão comum fazer uma versão de alguma coisa no espaço sideral para apresentar sob uma nova perspectiva que virou até piada. *Alien II* é *Rambo II* no espaço. *Avatar* é *Pocahontas* no espaço. *Starfinder* é *Pathfinder* no espaço, e por aí vai. Claro, é meio injusto fazer essa piada com um sistema assumidamente genérico, mas vamos fazer assim mesmo: *Tachyon Squadron* é *Fate* no espaço.

Esse novo cenário da Evil Hat apresenta um mundo de batalhas espaciais. Na distante estrela de Draconis, jovens pilotos do Esquadrão Táquion enfrentam os invasores do Domínio em combate entre caças espaciais. É quase como se fosse *Top Gun* no espaço!

Brincadeiras à parte, o livro é ricamente ilustrado e também inclui dicas para outros tipos de campanha de *Fate*... no espaço. *Tachyon Squadron* está em financiamento coletivo no **Kickstarter** e os apoiadores ganham acesso a uma versão somente texto do livro assim que apoiam.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações decisivas, considerados apoiadores da nova *Dragão Brasil*! Aqui estou eu, o Paladino, respondendo suas mensagens sagradas. Ainda que um pouco cansado de ser paladino. Soube estes dias que um bárbaro estúpido pediu a uma deusa para se torna um mago astuto, e foi atendido! Ora, pitombas! Há anos venho servindo aos deuses do RPG, será que não tenho direito a um desejo ou dois? Será que eu podia ter outra classe, pra variar?

— Mas então como você vai se chamar? O Bárbaro? O Clérigo? Vai ser igual aqueles personagens malfeitos que ninguém lembra o nome?

— Paladina! Você de novo? Não me aborreça com detalhes!

— Você nem sequer tem um nome de verdade, tem?

Negócios e Domínios

Saudações, amigos paladinos. Gostaria de tirar algumas dúvidas com vocês:

***1)** O acessório **Valkaria: Cidade sob a Deusa** apresenta regras de negócios (que gostei muito, meu dojo-empório vai muito bem em Tiberius, obrigado). Agora, com as regras de domínios também apresentadas na DB, existe alguma intenção de expandir os ativos disponíveis para um negócio? Seria legal ser dono de um banco, escola/universidade, ou mesmo ter um latifúndio sob seu controle, sem necessariamente controlar uma região inteira.*

***2)** Nós monges temos muitas habilidades interessantes, como a "corpo vazio". Ao usá-la, o monge deixa seu corpo pra trás? Ou, conforme as magias de mesmo tipo, ele poderia viajar ao Plano Etéreo sem deixar nada para trás, e/ou levar voluntários consigo? Como realmente funcionaria essa habilidade?*

***3)** A mais importante, vai demorar muito para meu amigo Aurakas e nossos generais resolverem descer a porrada nesses puristas e anexar Yuden logo?*

Gaius Maximus Taurus, monge minotauro com seu próprio quarteirão de negócios em Tiberius

1) As regras para domínios em ***Tormenta RPG*** vistas na DB são sucesso total! Não fique surpreso se ganharem seu próprio acessório em algum momento. Por hora, fique à vontade para misturar ambas as regras.

2) A habilidade de corpo vazio funciona como a magia forma etérea, permitindo ao monge viajar pelo Plano Etéreo sem deixar nada para trás, mas sem levar voluntários consigo.

3) Fique atento a acontecimentos dramáticos e decisivos ligados aos minotauros no futuro!

— Opa, olha aí uma boa ideia! Em vez de paladino, eu podia ser um monge! Tem uns poderes legais!

— E nada de armadura. Vai ter que mostrar por aí essa sua cara feia.

— Ei! Olha quem fala!

Paladino do Vazio

Olá a todos os paladinos que possam estar respondendo as dúvidas nesta edição, pois já perdi as contas de quantos existem nesta estimada revista, pois são tantos que parecem diferentes avatares de nossa Deusa da Sabedoria. Venho por meio deste apresentar algumas dúvidas que me aquecem a mente.

***1)** Onde se encontram exatamente o Nada e o Vazio? Além do Panteão, os mortais comuns têm consciência de sua existência? E quem são eles?*

***2)** O Nada e o Vazio podem criar avatares? Podem criar paladinos, clérigos, abençoados e semideuses? Se sim, qual seria a imensidão do poder de benção — isto é, seus "servos" seriam mais fortes que aqueles do Panteão? E quais seriam suas doutrinas?*

***3)** Os Cavaleiros do Panteão são canônicos?*

***4)** O que impede Aharadak de ter o modelo Deus Menor?*

***5)** Qual a situação atual de Lisandra?*

***6)** Por que não existe a classe Bruxo em TRPG?*

Douglas Bueno, o apelão que quer ser paladino do Vazio

1) O Nada e o Vazio são as entidades cósmicas responsáveis pela criação do Panteão de Arton. Ninguém pode dizer exatamente "onde" estão — é mais provável que sejam onipresentes e estejam em todos os lugares. O artoniano típico pode ou não saber da existência do Nada e do Vazio, mas provavelmente não dará muita bola para eles. Apenas os maiores arquimagos e estudiosos em Arton se preocupam com essas entidades tão distantes.

2) Uma vez que essas entidades podem *criar deuses*, provavelmente também poderiam fazer tudo isso. Mas, enquanto os deuses têm papéis claros, têm suas próprias atribuições no mundo dos mortais, o Nada e o Vazio são estranhas e indiferentes, sem objetivos conhecidos. Não se pode fazer pactos de devoção com eles, nem acessar seu poder; os próprios deuses são incapazes disso. O Nada e o Vazio estão interessados em servos mortais tanto quanto um deus se interessa por formigas. Para mais sobre o Nada e o Vazio, dê uma olhada no mais novo romance de *Tormenta*, **A Joia da Alma**.

3) Cavaleiro do Panteão é uma classe básica opcional vista no site da Jambô. Ele existe para emular os Cavaleiros do Zodíaco em *Tormenta RPG*. Portanto, claro que não é oficial no mundo de Arton — mas custa relembrar: canônico, ou oficial, é apenas aquilo que seu mestre autorizar.

4) É um mistério a ser decifrado no futuro. Ou não.

5) Lisandra de Galrasia é a atual sumo-sacerdotisa de Allihanna. Seu histórico atualizado e estatísticas podem ser encontrados na caixa Mundo de Arton.

6) Entre outras versões, um bruxo é um conjurador que faz um pacto com uma entidade sobrenatural em troca de seus poderes. *Tormenta* já tem numerosas classes assim, bondosas ou malignas. Pelo menos por agora, não vemos necessidade de mais uma.

— E se eu fosse um bruxo? Também deve ter uns poderes da hora.

— Uma classe que não existe? Taí, combina com você.

— Qual o seu problema, Paladina? Tem algum torneio de encheção de pacovás rolando hoje?

Insofismável

Salve, INSOFISMÁVEL Paladino! Com o passar dos meses sem lançamentos, surgiram algumas questões...

***1)** Quando, de fato, a Jambô voltará a publicar seus títulos?*

***2)** A linha de* Reinos de Ferro *foi descontinuada? Livros maiores como o módulo básico serão lançados?*

3) Além do Reinado *é uma realidade ou mero boato?*

***4)** O Palada saberia o significado de "insofismável"?*

Insofismáveis abraços!

Romullo

***1)** Mas quando, de fato, a Jambô deixou de publicar títulos?!*

***2)** **Reinos de Ferro** seguem, com o perdão do trocadilho, a todo vapor. Tive-*

mos atrasos na linha, mas pode aguardar por novos títulos ainda para 2018.

***3)** Minhas fontes dizem que **Além do Reinado** poderá ser um acessório muito esperado para **Tormenta RPG**. Ou apenas um boato.*

***4)** Sim, saberia.*

— Saberia? Você não sabe, né?

— . . .

Não. Não! NÃO!!!

*Saudações grandes paladinos. Trago algumas dúvidas que surgiram em meu grupo de **Tormenta RPG:***

***1)** Talento Alma Livre: seria possível usar o talento como pré-requisito para pegar outros talentos? Por exemplo, ser um sulfure bondoso, pegar Alma Livre e depois o talento Herança Extraplanar, que requer tendência maligna?*

***2)** Coordenação Perfeita: caso um algoz da Tormenta pegue a habilidade lefeu coordenação perfeita, ele pode utilizá-la com armas, ou apenas ataques naturais?*

***3)** Aura de Medo do Lich. Consta no **Manual do Arcano** que Thanatus é um lich capaz de suprimir sua aura de medo. Seria possível algum jogador lich fazer o mesmo?*

Vinícius Brazil

1) Não! Alma Livre (talento visto no **Guia da Trilogia**) permite ignorar apenas pré-requisitos de classes e classes de prestígio. E já ficou bem apelão assim!

2) Sim, o algoz da Tormenta pode usar essa habilidade e atacar com armas. Ele será um excelente e poderoso vilão e... hein? Um personagem jogador?! Hã, esqueça o que eu disse. Não pode! É proibido, imoral, ilegal e engorda!

3) Tal poder não existe em regras. Mas, em nome de uma melhor convivência com colegas aventureiros, o mestre poderia autorizar essa habilidade.

— E se eu fosse um...?

— Algoz da Tormenta? Sabe que aquela sua deusa está ouvindo agora, né?

— AHHH! PERDÃO!!!

Mensagem Curta

Bom dia, tarde, noite, bom qualquer -hora-do-dia, (anti) (magi) (neko) (super) (mini) (gran) (demi) (tio(a)) Paladino(a) (inho) (inha) (ense) (iano)..., atualmente encarregado(s) dos Pergaminhos!

Estava lendo a DB131 quando cheguei ao Encontro Aleatório. Não consegui terminar de ler. Pelo menos não antes de começar a esboçar estas palavras. Estou em um ambiente público, no trabalho e, mesmo assim, a nostalgia bateu. Justo no dia que deixei minha armadura +1 contra nostalgia para polir...

De uma forma ou de outra, aquilo que lia era o que eu, tantas vezes, quis transmitir a outros: "Está afim de mestrar? Então mestre! Divirta-se! Erre! Aprenda! Mas vamos nos divertir, dar risada! Aproveite cada arrepio de kung-fu, cada 'e agora, o que eu faço?'. RPG é um jogo, o importante é passar um tempo com amigos", eu digo. As vezes, dá resultado!

Continuei a ler a DB. Não é possível! Há tempo que eu não me identificava tanto com um texto. Lá veio a nostalgia novamente, sem dó: bateu, bateu e bateu mais. Tantas memórias!

*Sempre gostei de animes, videogames, etc. e também ler, muito. Era frequentador assíduo em uma revistaria aqui do fazendão de soja, que recebe a alcunha de interior do Paraná. Em um belo dia, fui à revistaria procurar mangás e encontrei um livro azul, grosso. Rapidamente olhei algumas páginas, vi figuras em estilo anime, com várias informações, números estatísticas e fiquei interessado. Já tinha gasto minha mesada então tive que apelar pro "Pai, compra pra mim?". Olha a mão do destino agindo! Saí da revistaria com o **Manual 3D&T** nas mãos.*

Só não comecei a ler no carro porque sinto enjoo. Mal cheguei em casa, fui pro meu quarto e comecei a ler. Ao fim do dia já tinha lido os pontos mais interessantes de cada capítulo. Após a janta, como eu estava em dívida com meu pai, tive de engolir uma indireta de "Ah se esse guri estudasse tanto quanto lê esse livro aí, não ia pegar recuperação".

Sem problemas. Tudo o que eu queria era compartilhar com meus amigos esse jogo novo. Toda minha saga RPGística começou porque eu mestrei, de primeira: "Cara, vamos jogar! Precisamos só de um dado e uma cópia dessa folha aqui e boa!". Planejar? Não! Pra que? Comigo é proatividade (não que eu conhecesse esse termo na época) (ok, essa parte não está muito de acordo com as dicas que estão na coluna da revista, mas não tem problema). Narrei uma "aventura" one-shot (esse termo existia?) da qual só me recordo que um dos 3 jogadores tinha uma zarabatana de repetição (sim, com tambor e tudo mais). Como aquilo foi bom!

Dias passaram e eu continuava ler o manual, repetidas vezes. Li tanto que tive que mandar refazer a lombada do livro. Comprei mais material. Assinei a Dragão Brasil. Comprei uma camiseta da Niele tomando sorvete. Mais e mais amigos se interessaram e quiseram jogar. Jogamos muito. Naquela época era difícil encontrar material. Se não encontrávamos material pronto, sentávamos para conversar e inventávamos umas apelações sem tamanho (em uma campanha de Dragon Ball, um dos personagens tinha uma plantação de semente dos deuses no jardim de sua mansão; outro criou um personagem "nobre necromante", que usava magia branca ¬¬). O importante é que nos divertíamos. E muitas vezes incentivei meus amigos a mestrarem. Revezávamos, criávamos novos grupos e levávamos aventuras paralelamente.

Com a maturidade, veio o desejo de aprender mais, jogos mais complexos (Daemon, Vampiro e Dungeons and Dragons 3ª edição, recém lançada). Novamente, no meu grupo eu que lia a parte do mestre e narrava a primeira vez. Infelizmente, ou pelo menos foi o que eu senti na época, com o crescimento também vieram problemas: faculdade, trabalho, a necessidade de alguns de interagir socialmente, entre outras. Os grupos, sim, no plural, foram se desfazendo, alguns por bem e alguns por mal. O que eu não vi na época é que isso fez com que os jogadores buscassem novos colegas jogadores. Ao invés de diminuir, a influência do RPG em nossas vidas, em realidade, aumentou. Mais grupos, cada vez mais jogadores. Hoje, digo que, se houveram desavenças, foram perdoadas. Não significa que voltamos com a(s) mesma(s) equipes de heróis, mas significa que a amizade e o RPG continuam, firmes e fortes.

O que mudou foi que, agora, muita gente fala sobre RPG, mesmo aqui no fazendão de soja. Conseguimos até nos juntar com outros tipos de nerds em eventos, para engrossar o caldo. Pra mim, tudo isso porque eu comprei um livro azul e dei uma de bonzão mestrando/narrando/ditando as regras uma vez. Pra ter uma segunda, primeiro precisou ter uma primeira.

Caraca! Era pra ser uma mensagem curta, pra caber em um pergaminho de leitor, ou talvez em uma lenda lendária! Bom, não importa. Não escrevi isso tudo esperando por publicidade. Escrevi porque acho que devo escrever e manter vocês, responsáveis por tudo "isto", informados. Escrevi porque quero agradecer. Escrevi porque queria compartilhar minha nostalgia. Escrevi porque gostei muito de uma coluna da revista. Ah, se eu tivesse lido essa DB 131 naquela época. Ou se pelo menos tivesse lido o capítulo do narrador, como diz na revista... Muitas coisas teriam sido diferentes, mas hoje eu não mudaria nadica de nada.

Obrigado!

Agora, vou terminar a Dragão Brasil 131. Que venham mais 131131 edições!

caXos Vinhouten

— Hã... ficou... um bocadinho longa essa última, hein? Nem sobrou espaço para as Lendas Lendárias.

— Ah, mas valeu MUITO a pena!

MUTANTES E MALFEITORES

O RPG DE SUPER HERÓIS CHEGA A SUA TERCEIRA EDIÇÃO.

***Mutantes & Malfeitores* (M&M para os íntimos) usa o sistema d20, introduzido na terceira edição de D&D, para tratar de super-heróis. Um grande desafio, fazendo o resultado final se afastar cada vez mais do modelo inicial. A cada edição M&M ganha mais personalidade.**

O principal objetivo dessa terceira edição seria, de acordo com o autor **Steve Kenson**, torná-la mais ágil e dinâmica. Vamos ver se deu certo!

A mecânica

Mesmo que você não tenha nenhum contato com *Mutantes & Malfeitores*, sua mecânica central provavelmente vai soar familiar: o jogador lança um dado, soma seus modificadores ao resultado e compara com uma Classe de Dificuldade determinada pelo mestre. Caso o resultado seja igual ou maior, ele tem sucesso.

Os personagens em *Mutantes & Malfeitores* são construídos com pontos. Dessa forma, você tem customização total e pode ter exatamente o personagem que quiser. Isso pode fazer a criação de personagem ser um pouco mais demorada do que em outros jogos, mas o processo é tão divertido que é difícil ver isso como uma desvantagem.

Sem Pontos de Vida

A dinâmica dos pontos de vida, praticamente universal quando do lançamento da primeira edição de *Mutantes & Malfeitores*, não é usada.

M&M lida com ferimentos através de salvamentos. Quando sofre dano, um personagem faz um salvamento de Resistência. Se tem sucesso, não sofre efeito nenhum. Se falha, sofre uma penalidade de -1 nos próximos salvamentos de resistência. Se falha por mais de cinco, fica tonto até o fim do próximo turno, além do redutor. Se falha por mais de dez, fica abatido além disso tudo. Se falha por mais de quinze, está nocauteado e fora da cena. É mais simples do que parece, mas no final do livro há uma matriz de resistência para consulta rápida.

Sobre super-heróis

Antes, era comum que RPGs de super-heróis se preocupassem somente em simular seus poderes em um ambiente de interpretação de personagens. Eles ainda mantinham as dinâmicas clássicas de outros RPGs. M&M assumiu uma postura de mudar isso, postura abraçada atualmente por praticamente todos os jogos do gênero.

M&M não é um jogo sobre super-poderes, é um jogo sobre super-heróis. Especificamente sobre os super-heróis dos quadrinhos. Dessa forma, o sistema concede **Pontos Heroicos** que permitem um certo grau de controle narrativo desde que o personagem aja como um herói. Quando alguma coisa ruim acontece com um personagem, ele recebe um Ponto Heroico. Isso reflete como, nos quadrinhos de super-heróis, os protagonistas costumam ser derrotados primeiro e vencer apenas no final.

Outro importante elemento para abordar o gênero são os **capangas**. Eles são NPCs normais em todos os sentidos, exceto como lidam com o dano. Uma falha num salvamento de Resistência dá ao capanga o pior resultado possível (i.e., falhar por mais de 15), um capanga nunca obtém acertos críticos contra não-capangas e não capangas podem atacar capangas como testes de rotina (usando 10 como resultado do d20).

Dicas e conselhos

Como nas edições anteriores, Steve Kenson dá um show no capítulo do mestre da terceira edição. Além de deixar suas escolhas de design claras, Kenson direciona o mestre para alterar o que achar necessário, além de dar várias dicas sobre como estruturar uma sessão de RPG de forma que seja análoga a uma história em quadrinhos.

Uma das ideias mais interessantes de *Mutantes & Malfeitores* surge exatamente nesse capítulo. Ele sugere que, embora os personagens ganhem mais pontos de poder conforme a série avança, o mestre não precisa sempre aumentar o nível de poder da campanha a cada 15 pontos de poder acumulados. Isso permite um tipo de evolução lateral que é muito mais comum nos quadrinhos de super-heróis do que em qualquer outro gênero. Mesmo com todas as novas tecnologias, o nível de poder do Homem de Ferro demora a aumentar. Mesmo quando criou o Caminho da Aranha com Shang Chi, o Homem-Aranha não ficou mais poderoso. Os poderes do Superman são praticamente os mesmos desde sempre.

Afinal, o que mudou?

Mutantes & Malfeitores mudou um bocado da segunda para a terceira edição.

Começando pela apresentação, as habilidades são identificadas somente pelo seu modificador. Os heróis não têm mais Destreza 18 (+4), em vez disso eles têm Destreza 4. A própria Destreza sofreu modificações, dividida em duas habilidades: Destreza (coordenação, precisão) e Agilidade (equilíbrio, velocidade). Constituição se tornou Vigor, Inteligência se tornou Intelecto, Sabedoria virou Prontidão, Carisma agora é Presença; todos com as mesmas funções. Um novo atributo, Luta, surge para determinar seu ataque e defesa em situações corpo-a-corpo.

A antiga defesa é substituída por um par de **defesas**. Cada uma é baseada em uma habilidade. Esquiva (Agilidade) é usada para evitar ataques à distância. Aparar (Luta) é usada para evitar ataques corpo-a-corpo. Todos os **poderes** foram separados em efeitos que você usa para criar o poder que quiser. Embora a segunda edição já tivesse essa abordagem, a divisão era mais baseada em questões temáticas. Por exemplo, agora todos os poderes baseados em causar condições foram unificados sob Aflição. A lista de poderes é mais curta e dinâmica agora, com menos repetição.

Os talentos de poder foram unificados aos **extras**, funcionando como extras de custo fixo (o que na verdade sempre foram). Já as **falhas** continuam funcionando da mesma forma. Os talentos se tornaram **vantagens**. Eles continuam funcionando mais ou menos da mesma forma, exceto quando afetados por outras mudanças de regras.

As antigas desvantagens foram removidas do sistema. Agora só existem as **complicações**. Uma condição adversa não concede pontos de personagem, apenas pontos de herói.

A lista de **perícias** também foi alterada, ficando muito mais enxuta, com perícias mais abrangentes. Uma mudança interessante é a inclusão de perícias de ataque, tanto corpo-a-corpo quanto à distância, substituindo os antigos talentos para se especializar em formas de ataque. Também temos a perícia geral Especialidade que substitui as antigas Conhecimento/Ofícios/Profissão. Elas também estão mais caras: um ponto de poder compra 2 graduações.

As **condições** também mudaram, ficando mais misericordiosas. Primeiramente, os efeitos adicionais acontecem com intervalos *maiores* que cinco em vez de intervalos de cinco. Os efeitos realmente debilitantes acontecem quando uma defesa falha por uma margem maior que cinco. Até mesmo esses efeitos maiores são às vezes menos decisivos; tonto, causado por falhar por mais de um grau em um salvamento de Resistência, agora permite realizar uma única ação padrão (antes não permitia ação nenhuma).

Não há a menor dúvida de que a terceira edição é muito mais ágil e até fácil de aprender que a segunda edição. Muito conteúdo redundante foi removido e até mesmo a apresentação do conteúdo ficou mais dinâmica.

Porém, ao tratar poderes como efeitos, a criação de personagem acaba dependendo mais do jogador, tornando o processo um pouco demorado.

A versão nacional

A tradução da versão da Jambô Editora é competente, apesar da escolha de manter o nome salvamento para os *resistance checks* que substituíram os *saving throws* soar um pouco estranha.

O livro é todo colorido, com ilustrações que parecem saídas de uma HQ da Marvel, dando o clima perfeito para aquela invasão ao covil dos super-vilões com nome em forma de sigla.

Os fãs ansiosos dificilmente ficarão decepcionados!

THIAGO ROSA

DEADPOOL 2

Me diz que você pegou isso em câmera lenta!

Quando se trata de filmes, as continuações precisam seguir algumas regras. Elementos característicos do primeiro filme têm que aparecer de novo, e em quantidade maior e/ou mais intensa. Se antes você tinha um alienígena assassino do mal, na continuação precisa ter um exército deles.

Outra regra é que você tem que ter um elemento novo, que modifica um pouco a vida do protagonista ou muda a situação resolvida ou mostrada no final do primeiro filme (dã... meio óbvio, não?), mantendo alguma coisa do estilo e do ritmo do primeiro filme. Como o herói descobrir que o vilão de braço de metal que o está perseguindo é, na verdade, o seu amigo do passado.

E tem outras regras, aplicadas em casos de filmes de ação e terror: o número de mortes tem que ser maior e elas devem ser mais elaboradas, de preferência com mais sangue e violência.

Pois bem, *Deadpool 2* colocou um tiquezinho em cada uma dessas regras.

O novo filme do Mercenário Tagarela tem tudo que o primeiro teve, só que mais, maior, mais barulhento e sangrento. Wade Wilson está no auge da sua carreira como matador mercenário, fazendo vários trabalhos ao redor do mundo quando... acontece uma coisa ruim (que não vou falar o que é) e ele começa procurar algo mais além de mutilar e matar. Essa busca o leva a tentar ser... um herói (ou algo parecido). E é nessa situação que aparece Cable, o combatente veterano do futuro, que vem ao passado para evitar uma coisa ruim (diferente da que aconteceu com Wade), e que acaba cruzando seu caminho e o pau corre solto entre os dois.

Quem conhece a história do personagem nos quadrinhos sabe a importância que Cable terá na mitologia de Deadpool, e o surgimento dele em versão cinematografia é um momento que não se pode perder, um dos pontos altos do filme.

Cable é um personagem emblemático dos quadrinhos de mutantes da Marvel, vindo dos anos 1990 e um marco da época (de coisas boas e coisas ruins). Sua interpretação por **Josh Brolin** está espetacular, uma perfeita versão em carne e osso do complexo e perturbado personagem. Muita coisa foi alterada, mas as mudanças são todas benéficas e coerentes.

Em *Deadpool 2* , o protagonista monta uma equipe para enfrentar Cable, a X-Force, uma referência aos quadrinhos (fato que é zoado no filme), com um destaque especial para a personagem Dominó (interpretada pela carismática **Zazie Beetz**), que rouba todas as cenas.

Aliás, referências aos quadrinhos e metalinguagem é o que não falta nesta continuação (inclusive referências a outra editora...). Wade despeja piadas e comentários sobre HQs, filmes (ele sabe que está num) e outros heróis como se não houvesse amanhã, mas isso não atrapalha o ritmo da trama já que as outras pessoas só tratam o Deadpool como um doido varrido (que é o que todo mundo deveria fazer).

Uma excelente e divertida continuação, imperdível pra quem gostou do primeiro filme ou é fã do personagem.

ROGERIO SALADINO

GOD OF WAR

BOY! (OU: COMO REVITALIZAR UM GAME USANDO PORRADA E EMPATIA)

***God of War* tem muitos méritos, mas o maior de todos é enganar o jogador e fã de videogames.**

Você deve se lembrar de Kratos mesmo que não tenha um console da Sony (*God of War* é uma das poucas franquias realmente exclusivas atualmente) ou que não seja o tipo de maníaco (como eu) que assiste todas as conferências da E3: um cara raivoso, traído pelos deuses do Olimpo e cujo ódio se solidificava nos mais variados métodos de dar porrada.

Se reduzíssemos a saga do Fantasma de Esparta — como também é conhecido nosso suposto herói — em seus três primeiros jogos, poderíamos dizer que Kratos bateu, esfolou, moeu ou desmembrou todos os monstros e deuses da mitologia greco-romana, até que não sobrasse nenhum. Talvez por isso não seja tão surpreendente encontrá-lo em outro lugar. Em Midgard, território da mitologia nórdica.

Mas Kratos está diferente. O guerreiro está mais velho, a barba densa e grisalha. O rosto marcado e o corpo trazendo consigo as cicatrizes de batalhas que nós mesmo lutamos. Em suas mãos, não mais as Lâminas do Caos, e sim um machado. E a seu lado, Atreus, seu filho. Desde o primeiro instante — desde o trailer de anúncio em 2016, na verdade — fica claro que estamos vendo uma nova direção para a franquia capitaneada por **Cory Barlog**.

Sai a ação divertida mas quase acéfala dos games anteriores, entra o combate mais cadenciado e a complexa relação entre pai, filho e a falecida — e misteriosa — mãe. Houve quem traçasse um paralelo entre *God of War* e *The Last of Us*, como se fosse possível desmerecer o novo game por conta de uma possível semelhança temática, mas a crítica é injusta. Além do relacionamento entre Joel/Ellie ter pouco a ver com Kratos/Atreus, este último, em termos de mecânica, é quase uma extensão de Kratos. Seus tiros de arco controlados por um botão dedicado se tornam em pouco tempo cruciais no combate.

A jornada de pai e filho, é claro, começa simples mas pesada. A câmera sem cortes nos traz para perto do personagem numa intimidade que a princípio parece estranha. Se os primeiros três jogos principais eram como shows de bandas de metal cheios de pirotecnicas e orquestras, o inicio do novo *God of War* é quase um acústico sombrio. E esta é a pegadinha: você se convence que está jogando algo completamente diferente.

Mas conforme o tempo passa, mais e mais informaçoes vão sendo agregadas. As ameaças aumentam de tamanho e importância, segredos são desvendados, golpes e habilidades trazem consigo efeitos mais mirabolantes e a trama é tomada por reviravoltas épicas. E só aí você percebe que tudo o que todo mundo tanto gostava nos antigos jogos continua ali.

A diferença é que tudo o que acontece agora tem uma importância, um peso, porque a relação entre pai e filho importa. Porque a cada "BOY!" (ou "GAROTO!", para quem joga em português), de Kratos você deseja que os dois fiquem juntos.

Nem que todos os deuses nórdicos precisem morrer para isso.

J.M. TREVISAN

DICAS DE MESTRE

Klunc, o Mago

A transformação radical de um personagem. Como lidar?

"Deusa... magia? Mim Klunc. Klunc o Bárbaro. Mas Klunc não quer mais ser bárbaro. Klunc não quer mais bater nas pessoas. Klunc não monstro. Klunc humano. Klunc bom. Klunc quer fazer magia. Deusa-magia, por favor, dá magia pra Klunc!"

— Klunc, o até então Bárbaro

Esta coluna, habitualmente, é sobre dicas para mestres. Hoje não. Hoje vamos falar sobre um evento bastante comentado, ocorrido no Episódio #44 da Guilda do Macaco, a campanha online oficial com os autores de Tormenta RPG. Um episódio devidamente nomeado "A GUILDA CHEGOU EM WYNLLA E VOCÊ NÃO VAI ACREDITAR NO QUE ACONTECEU!"

Atenção, spoilers à frente!

Meu personagem, Klunc o Bárbaro, desistiu de ser um bárbaro. Pediu a Wynna, Deusa da Magia, para ser um mago. Seu desejo foi atendido. Ele agora é o membro mais inteligente da Guilda!

Como assim?! O que será da Guilda, sem sua máquina de causar dano? Como será essa transformação? Como Klunc vai se ajustar ao novo papel? Afinal, quem foi mais burro: o bárbaro, ou o jogador que tomou essa decisão estapafúrdia?

Todas essas perguntas terão que esperar. Por enquanto, vamos analisar o evento desde seu início, longos anos atrás...

O bruto e os voluntários

Klunc sempre foi meu personagem de RPG favorito. Porque ele é simples, prático e descomplicado.

Quando Klunc é descrito como um tipo de homem-das-cavernas de eras passadas, isso não está muito longe da verdade — sua origem é mesmo *antiga*. Ele surgiu nos tempos de *Advanced Dungeons & Dragons* — nosso querido AD&D, mais de vinte anos atrás, quando esse jogo nem mesmo existia no Brasil. Eu e meus amigos jogávamos o original importado, com seus manuais e acessórios de difícil acesso.

Entre esses acessórios havia os famosos "livros vermelhos". Manuais voltados para jogadores, com novas opções para raças e classes — eram equivalentes aos atuais manuais de classes para *Tormenta*. Cada um trazia o título de *The Complete* (...) *Handbook*, ou *O Manual Completo do* (...). Então havia *The Complete Fighter's Handbook, The Complete Book of Elves* e assim por diante. Os manuais traziam muitos kits de personagem, bem parecidos com aqueles vistos hoje em *3D&T Alpha*. Cada kit tinha bastante histórico, certos pré-requisitos e algumas vantagens, geralmente perícias.

Havia *The Complete Barbarian's Handbook*, o que era interessante, porque AD&D *não tinha* uma classe bárbaro! Você tinha que usar um guerreiro ou clérigo com um kit de bárbaro. Para o clérigo havia opções "xamânicas" como o *dreamwalker, flamespeaker, medicine man, seer, spiritist, witchman*. Para o guerreiro, clássicos como o *forest lord, islander, plainsrider, ravager, wizard slayer* (Conan, é você?) e o *brute*.

O bruto. O mais primitivo dos bárbaros, quase um neandertal. Foi esse quem, na época, atraiu meus interesses apelões. Enquanto outros kits apenas davam perícias e outras vantagens menores, o bruto tinha armadura natural, escalar aprimorado, faro aprimorado e Força +1; *nenhum* outro kit oferecia bônus em Força! Claro, as desvantagens eram severas: limite máximo de Inteligência 6, Carisma 8 e barreiras quanto a linguagem, armas e itens. "Desvantagens" que acabariam se tornando a melhor parte. Pois o mais divertido não era interpretar um bárbaro forte, mas um bárbaro *muito burro*.

Aquela primeira versão de Klunc usava uma clava, a única arma permitida ao bruto recém-criado. Em sua primeira exploração de masmorra (provavelmente já contada em algum Lendas Lendárias) o grupo passou por alguns aventureiros mortos. Deixando-os para trás, encontraram uma câmara onde o ladino detectou alguma armadilha, mas não foi capaz de desarmá-la. Klunc teve uma ideia (!!!); voltou para buscar um dos corpos, com a intenção de jogá-lo na câmara e ativar a armadilha. "Klunc manda voluntário!" grunhiu ao fazê-lo.

Nada aconteceu. Klunc foi buscar mais "voluntários" sem notar que a armadilha havia, sim, sido ativada; uma jaula suspensa no alto abriu-se, libertando uma aranha gigante. Com o bárbaro ausente, o monstro começou a dizimar o grupo. Klunc voltou carregando dois cadáveres sobre os ombros; sem a clava em mãos, tentou bater na aranha com os corpos. Rolou *dois críticos*. A aranha, já ferida na luta, foi abatida. Diante do fato, sua Int 6 chegou à única conclusão lógica: "voluntário melhor que clava!" Assim, apesar dos protestos dos colegas, Klunc passaria a arrastar sempre consigo algum defunto para as lutas difíceis — sonhando encontrar um mago para conjurar *carne em pedra* e assim ganhar um voluntário mais durável.

Crise dos infinitos Kluncs

Klunc era um bárbaro forte, mas não superforte. Tinha apenas Força 18. Diferente de suas versões atuais, AD&D não admitia valores de habilidades muito altos — ter um atributo 19 ou mais era quase impossível. Isso só aconteceria certa vez, quando Klunc foi derrotado em combate. Mais tarde, cada membro do grupo teve direito a um *desejo*. "Klunc perdeu luta. Klunc fraquinho. Klunc quer ser MAIS FORTE!" O mestre achou divertido dar-lhe Força 19, a mesma de um gigante da colina; igualmente, ganharia o *mesmo tamanho* de um gigante da colina. Assim surgia a monstruosidade conhecida como Klunc o Bárbaro.

Klunc nasceu como humano. AD&D ainda não tinha meio-orcs ou outras raças brutas (elas só apareciam em acessórios que ainda não tínhamos, como *The Complete Book of Humanoids*). Ele continuaria assim por um bom tempo, pois usei Klunc muitas e muitas vezes. Em nosso grupo de jogo, Klunc não era mais um personagem, era um *conceito*: "O que tem no grupo?" perguntava o mestre. "Ah, tem um *fighter*, um *priest*, um *thief* e um Klunc!"

Quando chegou *D&D 3ª Edição*, ele enfim podia ser um bárbaro. Mas continuaria humano: o meio-orc não me interessou. Ele teria, no entanto, algumas variantes como meio-ogro de *Savage Species*. (Força +6, como recusar?!)

Klunc pertenceu a outras raças. Uma vez, morto e mais tarde reencarnado por um druida, seria meio-elfo. Ficaria muito incomodado com a ausência de barba, a ponto de gastar um *desejo* para tê-la de volta. Mais tarde, como convidado especial na campanha online ***RPG das Minas***, confirmara-se sua estranha relação entre magia poderosa e pelagem corporal; por capricho das Minas, novamente um *desejo* seria usado para dar-lhe barba com tranças e cabelo em coque samurai.

Klunc teve uma versão em ***Mutantes & Malfeitores***; um homem-das-cavernas congelado e despertado no mundo moderno, com força extraordinária (nas HQs, homens pré-históricos são sempre fortes como o Hulk!). Lutava arremessando shoppings, McDonalds e Cinemarks em cima dos inimigos. "Que tal um cineminha?"

Em seus primeiros tempos, Klunc não gostava particularmente de presunto — gostava de *tudo* que fosse comestível, e algumas coisas que não eram. Qualquer monstro abatido era refeição em potencial. Certa vez, quando o grupo recebeu montarias para viajar até o local da missão, Klunc tratou de abater seu cavalo com um murro na cabeça: "Klunc guarda pra comer depois". Outra vez, quando o grupo planejou fingir rendição para chegar até o vilão que colocou suas cabeças a prêmio, o teimoso Klunc teve que ser subornado com comida. Mais tarde aprenderia a "lição": diante de *qualquer* oponente, diria: "Klunc se rende. Comida. Agora!"

Klunc acompanhou numerosas equipes. Seria sempre leal, exceto quando algum inimigo mais astuto oferecia uma escolha entre os amigos ou comida/presunto. Nessas ocasiões, hesitava um pouco antes de escolher ficar ao lado dos amigos (desde que fosse devidamente alimentado mais tarde). De barriga cheia, aceitava quaisquer companheiros — incluindo, certa vez, um grupo de personagens malignos. Tomaram uma cidade, escravizaram seus habitantes. Klunc seria nomeado o carrasco. Passaria boa parte da aventura tentando conseguir um "capuz preto ninja". Ficaria conhecido por decapitar vários condenados de uma só vez, com Trespassar Aprimorado.

Klunc nunca teve uma origem oficial; veio de alguma tribo primitiva perdida, que nunca teve curiosidade (ou lembrança) de procurar. Klunc também nunca teve uma continuidade acurada. Pulava de mundo em mundo, existia em *Greyhawk*, *Dragonlance*, *Forgotten Realms*. Mas não em *Tormenta*. Embora chegasse a ser citado em alguns livros, nunca teve estatísticas oficiais em Arton, nunca foi apresentado como um NPC oficial. Por muito tempo, resolvi que Klunc existiria apenas na mesa de jogo.

Vocês já sabem que isso mudou.

Klunc e a Guilda do Macaco

Tenho que confessar, quando se trata de conversas pessoais, não sou a pessoa mais articulada deste mundo. Não sou a alma da festa, não sou destaque na roda de amigos. Durante anos estive recusando convites para palestras, entrevistas e podcasts. Minha (quase) atuação no primeiro podcast da *Dragão Brasil* foi um desastre; exceto em casos especiais, para cobrir ausências, não repeti a experiência.

Por isso, quando surgiu a ideia de uma *stream* oficial com os autores de *Tormenta*, tive minhas dúvidas sobre participar. Mesmo jogar com amigos é algo que, às vezes, me deixa nervoso; jogar *diante de plateia*, então, parecia impensável. Por outro lado, sem a presença de *todos* os autores, a Guilda não faria sentido. Acabei concordando.

Começamos a escolher nossos personagens. Minha primeira escolha não foi Klunc — afinal, ele não existiria em Arton. Pensei em um anão clérigo de Marah: após uma crise de raiva explosiva, ele teria sido expulso do clã e banido de Doherimm. Arrependido, voltaria-se para a Deusa da Paz, como forma de moderar seu temperamento. Passaria a maior parte do tempo dividido entre perdoar seus inimigos ou quebrar-lhes as cabeças. Seria engraçado.

Antes de tomar a decisão, no entanto, fiz uma pesquisa rápida no Twitter. Listei quatro opções de personagem, incluindo o clérigo anão e também Klunc o Bárbaro (não me lembro das outras duas). Quando o bárbaro tomou a primeira posição disparado, fiquei surpreso. Exceto por algumas citações em Lendas Lendárias, ele não era assim tão conhecido. Então mudei de ideia.

Reunido ao cavaleiro Lothar, o pirata Nargom, o bardo Kadeen e o então elfo Calamis, Klunc agora fazia parte da Guilda do Macaco. Pela primeira vez, ganharia uma ficha oficial em *Tormenta RPG*.

Quanto às decisões mecânicas, não foram nada difíceis. Construído com o sistema de pontos, seria óbvio diminuir Inteligência e Carisma a valores ridículos, sobrando bastante para Força e Constituição. Seria, outra vez, um humano bárbaro. O talento Grandão cuidaria de dar-lhe uma estatura exagerada. E com a classe de prestígio Gigante Furioso, vista no ***Manual do Combate***, ganharia sua icônica habilidade de crescer até tamanhos gigantescos: "Klunc fica MAAAAIS KLUUUNC!"

Claro que eu poderia, agora, relatar dezenas de batalhas e incidentes envolvendo Klunc e a Guilda. Mas, se fizesse isso, como convenceria você a **assistir os episódios**?

Klunc fica Klunc demais

Ao longo da Guilda, triturar inimigos e causar quantidades obscenas de dano sempre foi muito empolgante. Mas, pelo menos em minha opinião, as coisas começavam a sair do controle.

A primeira pista veio no ***Episódio #41***, "SE JOGA KLUNC!" quando Klunc — ainda que com a devida ajuda de Kadeen e sua magia *ampliar pessoa* — atingiu um tamanho gigantesco, derrubando vários colossos mecanizados do exército de Yuden com um simples empurrão. Mas tudo ficou gritantemente óbvio a seguir, no **Episódio #42**, "O PURO PURÊ PURISTA". Harghan Trozik, um comandante inimigo capturado, recebeu condenação por combate... contra Klunc. Uma luta individual contra um vilão poderoso deveria, ao menos, ser equilibrada. Não foi.

Harghan recebeu um total de 320 pontos de dano *em duas rodadas*. Isso *deve* ser algum recorde!

A brilhante (e aterrorizante) narração convidada de **Leonel Caldela** apenas tornou tudo mais sangrento — ele não é chamado de Mestre da Escatologia e Sadismo sem boas razões. Fez *Game of Thrones* parecer *Peanutz*! O público delirou! Em sua descrição, Klunc era terrível e violento, uma força da natureza, um verdadeiro monstro.

Era uma boa oportunidade. Klunc, na verdade alguém de bom coração, ficaria perturbado. No combate seguinte contra vermes gigantes que ameaçavam uma viajante elfa, ele não usaria o temível machado — apenas golpes quase inofensivos com a mãos. E durante uma visita a Wynlla, o Reino da Magia, ele se encontraria na presença de conjuradores

EU SOU KLUNC. KLUNC O MAGO.

Vladimir Kluncskovich III: humano, Ilusionista 10), CB; ND 10; Grande, desl. 9m; PV 67; CA 20 (+5 nível, +1 Des, +2 *braçadeiras de armadura*, +2 Magias em Combate), corpo-a-corpo: cajado +9 (1d6+3); vínculo arcano (item); Fort 10, Ref 7, Von 9; For 18, Des 12, Con 20, Int 18, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano, religião) 17, Identificar Magia 17, Percepção 14; Defesa da Magia, Devoto de Wynna (*consertar* 3/dia), Domínio da Magia, Domínio da Sorte, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Usar Armas (simples), Vontade de Ferro

Mistérios Arcanos: Ilusões Econômicas, Ilusões Poderosas, Invisibilidade Suprema

Magias conhecidas: 0 — *detectar magia, ler magias, luz, pasmar, som fantasma;* 1° — *enfeitiçar pessoa, imagem silenciosa, leque cromático, sono;* 2° — *imagem menor, invisibilidade, padrão hipnótico, reflexos;* 3° — *deslocamento, esfera de invisibilidade, imagem maior, imobilizar pessoa;* 4° — *conjuração de sombras, invisibilidade maior, padrão prismático, pele rochosa;* 5° — *imagem persistente, imobilizar monstro, metamorfose tórrida, similaridade. PM:* 32.

Chá de Casca de Ent: Klunc bebeu um chá feérico, que aumentou seu tamanho para Grande e forneceu Força +2.

*Equipamento: anel de queda suave, *anel do sustento, *braçadeiras de armadura +2, manto da resistência +1, tatuagem mágica (Força +2).* (*Obtidos com a venda da *armadura completa de adamante +2*)

por toda parte. Visitaria um templo da Deusa da Magia. Faria votos de não-violência, em troca de tornar-se um mago — o que, em seu ponto de vista, era *oposto* à barbárie. Como prova, entregaria seu machado *Presuntador* (talvez o *melhor* machado em todo o mundo de campanha) como oferenda.

Sei que um ou mais espectadores apelões/combadores devem ter desmaiado.

Eu não sabia exatamente o que esperar. Nada aconteceria? Ganharia alguma habilidade mágica, talvez? Wynna me convidaria para chá com bolinho de chuva? Nada disso. Acabei também surpreendido quando a deusa atendeu o desejo de Klunc *tão literalmente*. Ao longo da sessão, sua Força se reduziu na mesma proporção em que sua Inteligência decolou. Antes 6, agora 18!

O público ficou bastante chocado. Eu estava jogando fora uma ótima *build,* como gostam de chamar. Uma evolução de personagem cuidadosa (apelativa), capaz de derrotar quase todos os adversários de mesmo nível em Arton. Tudo em troca de um conjurador que ninguém, incluindo eu mesmo, tinha ideia de como seria.

Depois da sessão (e certo pânico sobre "o que diacho eu fiz?!"), todos discutimos um pouco o futuro de Klunc. O mestre **Guilherme Svaldi** me concedeu total liberdade para re-imaginar Klunc o Mago. O próprio público fez sugestões muito interessantes, como o talento Tradição Perdida do ***Manual das Raças*** (proibido para humanos, no entanto) ou a classe Renegado Tribal no ***Manual do Arcano***. Até pouco antes de começar este texto, eu ainda não havia tomado uma decisão.

Por se tratar de milagre divino — oferecido por uma deusa que eu gostava de descrever como "maluquinha" —, não preciso me prender a soluções padrão. Resolvi que Klunc seria mesmo um mago. Como se fosse sempre assim, desde o 1° nível. E vocês podem conhecê-lo agora, no quadro.

• • • • • • • • •

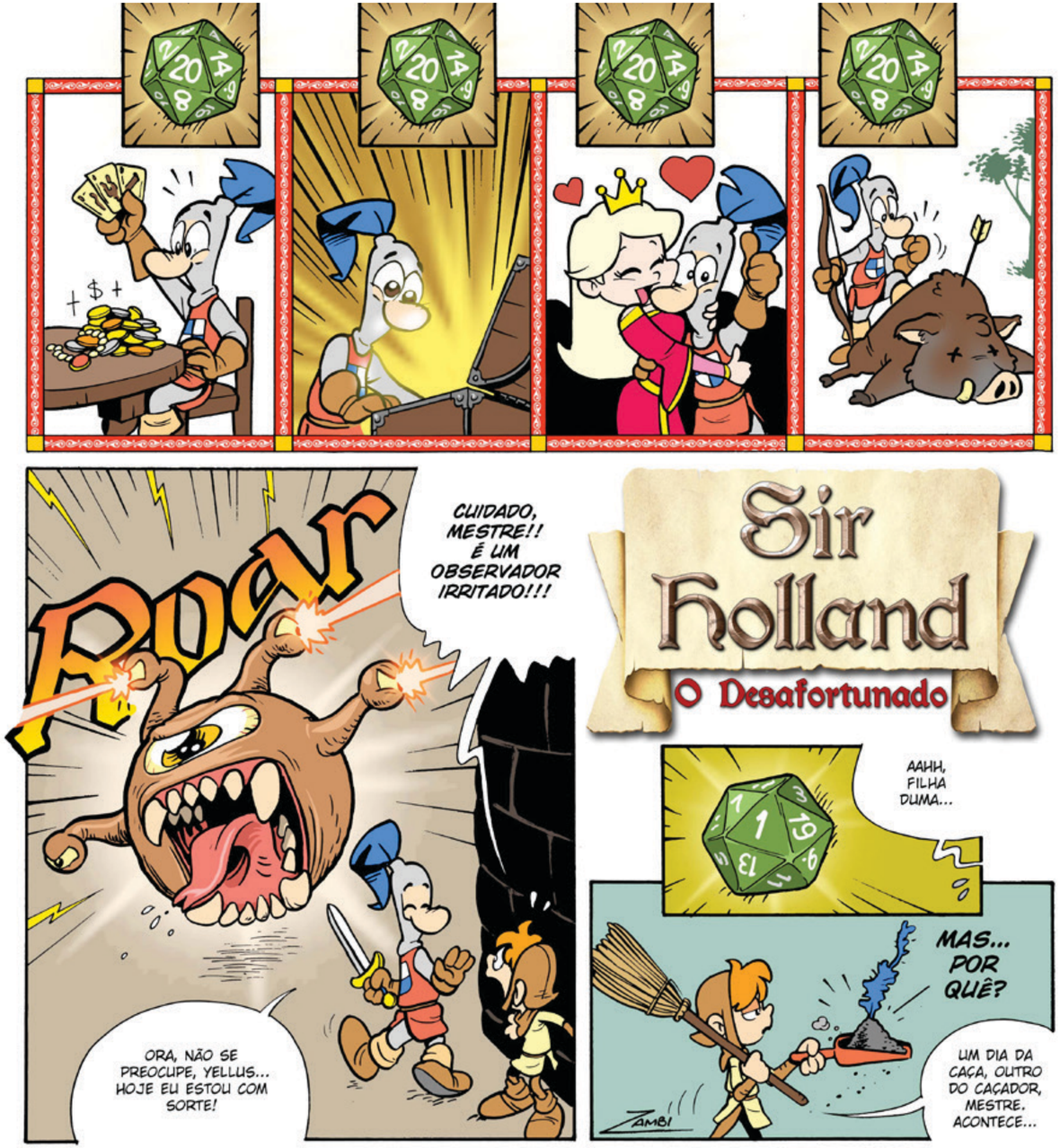
O futuro de Klunc o não-mais-Bárbaro? Não tenho a menor ideia. Eu nunca o planejei — e se tivesse feito, com certeza estaria todo errado. Vamos descobrir juntos.

Minha única expectativa quanto a Klunc é que ele também ensine a vocês algo que já aprendi, algo que todos na Guilda sabemos. Claro, cada um pode jogar RPG como bem quiser. Mas o personagem mais poderoso nem sempre é o mais divertido.

Pense nisso em sua própria mesa de jogo. Quando receber alguma maldição, perder sua arma mágica, ou ser metamorfoseado em algo muito pior. Isso não é uma desgraça, não é o fim do mundo — é uma oportunidade! Aproveite!

KLUNC FUI!

PALADINO



O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

Armas gigantes, para arrebentar a fuça de monstros ainda mais gigantes! Direto de *Monster Hunter World* para *Tormenta RPG!*

ARMAS CAÇA-MONSTRO

Muitas vezes, para derrubar um monstro, você precisa de uma arma igualmente monstruosa.

Monster Hunter World, o mais recente sucesso da Capcom, tem muita coisa para se amar. Paisagens deslumbrantes. Criaturas fabulosas. Armaduras iradas. E armas tão absurdamente exageradas que fariam Cloud e Sephirot murcharem de vergonha. Armas! Vamos falar de armas!

Ainda que os personagens de ***Tormenta RPG*** sejam bem providos de armamentos variados, eles são destinados a abater criaturas mais ou menos "normais"; bandidos, soldados inimigos, humanoides bestiais, animais selvagens, até mesmo esqueletos e zumbis. Mas o aventureiro experiente sabe que o mundo é habitado por monstros maiores, mais massivos. Lagartos-trovão. Gigantes. Dragões. Tais bestas titânicas podem ser derrotadas com armas convencionais, mas o verdadeiro caçador de monstros tem recursos melhores à disposição.

Armas caça-monstro pertencem a uma categoria totalmente à parte. Por seu tamanho intimidador, balanceamento complicado e dano imenso, elas não podem ser comparadas a qualquer armamento padrão. As caça-monstro são destinadas a causar dano massivo contra criaturas gigantes — ou seja, de tamanho Grande ou maior. No entanto, têm severas restrições quanto a seu manuseio, e seu uso contra outros tipos de oponentes é quase impraticável.

Usar uma caça-monstro contra adversários menos monstruosos — digamos, um bando de goblins ou esqueletos — é possível, mas complicado e ineficaz. Contra qualquer criatura de tamanho Médio ou menor, uma caça-monstro sofre –8 de penalidade na jogada de ataque, não existindo qualquer forma de eliminar este redutor. Além disso, contra estes alvos, a arma também causa apenas metade do dano normal: uma caça-monstro simplesmente não foi concebida para atingir criaturas menores com a mesma eficácia. Os golpes não conectam, os tiros se espalham. Ou seja, as desvantagens raramente compensam.

Requerimentos. Ridiculamente grandes e pesadas, todas as caça-monstro exigem Força 13 ou mais para serem manuseadas ou mesmo carregadas. Todas são também armas exóticas; você deve adquirir o talento Usar Arma Exótica para cada uma delas separadamente. Todas são consideradas armas para criaturas Grandes — usá-las com eficácia também exige o talento Empunhadura Poderosa. Por isso, todas as caça-monstro são consideradas armas de duas mãos para os efeitos de regras.

Penalidades. Salvo algumas exceções, uma arma caça-monstro reduz o deslocamento do personagem enquanto empunhada (-3m); ela é grande e pesada demais para permitir movimentação normal. Cada arma também apresenta um redutor que se aplica à classe de armadura, pois lidar com armas massivas deixa sua guarda aberta; esse mesmo redutor também se aplica a testes de Iniciativa, devido ao peso e lentidão dos ataques. Você não sofre nenhuma dessas penalidades quando a arma está guardada.

Alcance. Todas as caça-monstro corpo a corpo (exceto duplas-lâminas, espada e escudo, e martelo) são consideradas armas de haste, ou seja, têm alcance de até 3m, mas não podem ser usadas contra alvos adjacentes.

Crítico. Uma caça-monstro não multiplica seu dano quando realiza um acerto crítico. Em vez disso, além de causar dano normal, ela atordoa o alvo durante uma rodada. Um alvo atordoado é incapaz de agir e fica desprevenido (CA –4). Caçadores experientes aproveitam a oportunidade para desferir ataques múltiplos ou concentrados. Criaturas imunes a atordoamento (ou acertos críticos) também são imunes a esta habilidade.

Munições. Todas as armas caça-monstro de longo alcance têm munição infinita: efeitos mágicos em seus materiais componentes conjuram novas flechas, balas e cargas. Isso vale apenas para munições básicas, comuns; munições especiais para fuzilarco, fabricadas com ingredientes exóticos, têm quantidade limitada e custam dinheiro.

Manuseio. Uma caça-monstro é grande demais para ser alojada em bainha, alforja ou coldre. Quando não está em uso, deve ser guardada às costas — as maiores até precisam ser dobradas ou desmontadas. Recuperá-la e empunhá-la para uso exige uma ação de movimento (ou uma ação livre com o talento Saque Rápido). Não é possível carregar consigo mais de uma caça-monstro.

Várias caça-monstro na verdade combinam duas peças, como as espadas duplas; ou a lança e lançarma, que acompanham um escudo. Em termos de jogo, ainda são consideradas uma única arma de duas mãos; suas peças, separadas, não funcionam da mesma forma. Usar uma peça isolada (por exemplo, uma lança ou lançarma sem seu próprio escudo) impõe os mesmos redutores contra alvos Médios (ataques –8, dano reduzido à metade).

Afiação. Devido à força tremenda de seus golpes, armas caça-monstro de combate corpo a corpo se desgastam muito rapidamente. Após cada ataque bem-sucedido, seu dano é reduzido em –1; o efeito é cumulativo, até um máximo de –6. Essa penalidade pode ser removida com uma pedra de amolar e uma rodada completa, afiando a arma. (Sim, *incluindo* martelos. Não, não pergunte.)

Talentos. Talentos que conferem ataques adicionais (Ataque Duplo, Tiro Múltiplo...) não se aplicam a armas caça-monstros, a menos que sua descrição diga o contrário.

Melhorias mágicas. Fabricadas com materiais exóticos (muitas vezes extraídos de monstros), diversas armas caça-monstros têm propriedades miraculosas. Algumas concentram energia para ataques poderosos. Outras têm munição infinita. Ainda assim, todas podem receber aprimoramentos mágicos, como bônus em melhoria ou habilidades. Para esse propósito apenas, caça-monstros são consideradas armas +1.

Arco

Muito diferente da arma tradicional dos elfos, este arco massivo e reforçado não se destina a ataques precisos, e sim poderosos. Suas flechas são grandes como lanças, capazes de perfurar couro ou carapaça. Talentos para arcos normais, como Tiro Múltiplo ou Tiro Rápido, também se aplicam ao arco caça-monstro.

Além de disparos normais, o arqueiro também pode aplicar revestimentos especiais às flechas (ação de movimento) para efeitos variados. Revestimento suficiente para 20 flechas custa 100 TO, e apenas um revestimento pode ser aplicado por vez:

- **Revestimento Elemental.** Adiciona +1d6 de dano de fogo, gelo ou elétrico, à escolha do usuário.
- **Revestimento de Poder.** Dano +1d6.
- **Revestimento de Imediação.** O alcance é reduzido para 9m, mas o dano das flechas aumenta para 3d8.

Redutor: –1

Berrante de caça

Perfeita para bardos que decidem caçar monstros, esta enorme arma é uma combinação extravagante de tacape e gaita de fole. Ela não precisa ser soprada; é o impacto do golpe que faz tocar o instrumento, produzindo música capaz de aprimorar as habilidades do atacante e seus companheiros.

Sempre que o berrante faz um ataque bem-sucedido, o usuário e seus aliados recebem um dos seguintes efeitos, à sua escolha, durante uma rodada:

- Ataque e dano +2
- Redução de dano 3
- Testes de resistência +2

Os efeitos são cumulativos (caso o atacante consiga fazer mais de um ataque por rodada).

Redutor: –2

Duplas-lâminas

Embora sejam grandes e pesadas como qualquer caça-monstro, estas espadas duplas são as menores armas deste tipo — não impondo qualquer penalidade em movimento, CA ou Iniciativa. São também aquelas que permitem fazer o maior número de ataques por rodada; diferente de outras caça-monstro, as duplas-lâminas aceitam os talentos Ataque Duplo e Combater com Duas Armas (normal, Aprimorado, Maior). Ainda, estas são as únicas armas que permitem entrar em "modo demônio" (veja adiante em Novos Talentos).

Duplas-lâminas também podem atacar alvos adjacentes normalmente, sem penalidade.

Redutor: 0

Glaive inseto

Esta curiosa lâmina-dupla tem qualidades únicas. Primeiro, ela não é pesada e desajeitada como outras caça-monstro, muito pelo contrário. É própria para saltos, esquivas e manobras acrobáticas. Na verdade, é a única

arma deste tipo que *aumenta* o movimento, CA e Iniciativa do usuário ao ser empunhada, em vez de reduzir. Além disso, assim como as duplas-lâminas, a glaive inseto também aceita os talentos Ataque Duplo e Combater com Duas Armas (normal, Aprimorado, Maior).

No entanto, sua característica mais importante é a joia mágica incrustada em uma das lâminas. Ela armazena o kinseto — um tipo de grande abelha mágica que auxilia seu mestre em combate. Ao empunhar a glaive, o kinseto é automaticamente liberado, passando a causar 2 pontos de dano por rodada contra um alvo escolhido. Esse alvo também é considerado flanqueado (você e seus aliados recebem +2 em seus ataques contra ele).

Além disso, ao picar o alvo continuamente, o kinseto extrai essência mágica que pode ser absorvida pela arma. Chamar o kinseto de volta à joia é uma ação de movimento, e provém ao usuário um dos efeitos abaixo. O efeito dura um minuto ou até o kinseto ser liberado novamente.

- Dano +2
- Curar acelerada 2
- CA e Reflexos +2
- Movimento aumentado em +3m

Bônus: +3m de movimento, +1 de bônus em CA e Iniciativa.

Espadão

Espada e escudo

Entre tantas armas exóticas, complexas e exageradas, a espada e escudo são as mais "normais" entre as caça-monstro. São as únicas consideradas armas marciais, não exigindo o talento Usar Arma Exótica. Também não contam como Grandes, permitindo seu uso sem o talento Empunhadura Poderosa.

Espada e escudo não impõem qualquer penalidade em movimento, CA ou Iniciativa — na verdade, o escudo sólido oferece CA+2. Ainda, não são consideradas armas de haste, e são as únicas que não ocupam totalmente ambas as mãos, deixando a mão do escudo livre para consumir poções, usar itens, e até disparar uma atiradeira (veja em novos itens abaixo). Por tudo isso, a espada e escudo são preferidas por caçadores de monstros iniciantes.

Redutor: 0

Espada longa

Bastante ágil para uma caça-monstro, esta espada lembra uma katana exagerada. Oferece ótima movimentação, com a possibilidade de desferir longas sequências de ataques.

Redutor: –1

Espadão

A maior arma caça-monstro não é apenas a mais perigosa para monstros, mas *também* para seu usuário; imensa, lenta e desajeitada, penaliza severamente qualquer tentativa de movimentação e esquiva. De fato, será muitíssimo imprudente usar esta arma quando o caçador estiver sozinho, sem companheiros para distrair o adversário. Mas, quando seu ataque atinge o alvo, os efeitos são devastadores.

Redutor: –4

Fuzilarco leve e pesado

O fuzilarco é uma sofisticada arma de fogo que permite disparar cargas explosivas de curto alcance. Existe em versões leve e pesada:

- **Fuzilarco leve.** Não se deixe enganar pelo nome; embora menor, não tem nada de "leve", sendo apenas um pouco menos massiva e brutal. Ainda assim, oferece maior alcance e fornece mais liberdade de movimentos.
- **Fuzilarco pesado.** Tem menor alcance que a versão leve, e maiores penalidades de movimentação, mas causa dano bem maior.

Diferente da lançarma, fuzilarcos não acompanham escudo, exigindo bastante cautela — especialmente o fuzilarco pesado, com seu curto alcance e movimentação reduzida. Ambas as armas, no entanto, podem ser carregadas com munições especiais que, além de causar dano normal, têm outros efeitos:

- *Normal.* Causa apenas dano normal mas, em compensação, nunca se esgota.
- *Cortante.* Fere uma parte específica do monstro, provocando redutor de –2 em ataques e efeitos com aquela parte. Por exemplo, atacar a pata de um dragão causa –2 em ataques com aquela garra; disparos contra a bocarra, por outro lado, afetam seu sopro de chamas (o teste de Reflexos para evitá-lo tem dificuldade reduzida em CD –2). Cabe ao mestre decidir como aplicar essa penalidade.
- *Dispersa.* Uma explosão de chumbo de pouco alcance e muito estrago. Diminui o alcance da arma em -3m mas aumenta o dano de cada disparo em +1d8.
- *Pegajosa.* A munição prende-se ao alvo e explode no início do turno seguinte, causando 2d6 pontos de dano de fogo.
- *Perfurante.* Essa munição ignora redução de dano.
- *Sedativa.* Cada ataque contra um alvo com a guarda aberta (atordoado, caído, desprevenido, enredado, indefeso, paralisado...) exige um teste de Fortitude (CD 18); em caso de falha, o alvo cai inconsciente, permitindo sua captura com vida.
- *Venenosa.* Cada disparo bem-sucedido também exige um teste de Fortitude (CD 18); em caso de falha, o alvo começa a sofrer 1 ponto de dano por rodada, durante 5 rodadas. Os efeitos são cumulativos com novos disparos.

Fuzilarco

Mudar de munição exige uma ação padrão. Exceto pela munição normal, cada carga (1 tiro) de munição especial custa 10 TO.

Redutor: 0 (leve) ou –2 (pesado)

Lâmina dínamo

Esta arma gigantesca é incrivelmente complexa, e apresenta duas configurações: um conjunto espada-escudo, ou um machado imenso — com uma ação livre, o escudo pode ser rapidamente acoplado à espada para formar um machado, e vice-versa.

Em modo espada-escudo, sua movimentação e defesa são melhores (Redutor 0, CA+2), e a tecnologia fantástica desta arma permite que a espada absorva energia dos ataques e acumule em pequenos frascos-dínamo na lâmina. Cada ataque bem-sucedido com a espada gera 1 Ponto Dínamo (PD), para um total de até 5 PDs

acumulados, que podem ser utilizados (como ação de movimento) para ativar os seguintes efeitos:

• **Energizar lâmina.** Cada ponto dínamo gasto aumenta em +2 o dano da espada no próximo ataque bem sucedido.

• **Energizar escudo.** Cada ponto dínamo gasto aumenta o bônus de CA do escudo em +1 até seu próximo turno.

Em modo machado, você perde o bônus de CA do escudo mas o dano da arma aumenta consideravelmente. Além disso, se tiver PDs acumulados, cada ataque com o machado gasta automaticamente 1 PD, causando +1d6 de dano adicional. Como uma ação completa, é possível desferir uma Descarga Dínamo Ampliada, um único ataque poderoso que descarrega todos os seus PD acumulados causando +1d6 de dano por Ponto Dínamo.

Redutor: 0 em modo espada e escudo, –3 em modo machado.

Lâmina dínamo

Lança

Esta arma lembra uma lança de justa convencional, ricamente decorada, mas tão massiva que mais parece a coluna de um templo! Mecanismos internos propulsionam a ponta no instante do golpe, adicionando grande poder de perfuração. Com esse impulso extra, a estocada é sempre considerada uma investida (ataque +2, mas sem redutor de CA). Combinada com um escudo sólido, está entre as mais versáteis caça-monstro.

Devido à proteção adicional fornecida pelo escudo, o usuário da lança caça-monstro não sofre redutor em sua classe de armadura, na verdade recebendo CA+2 (mas ainda será penalizado em deslocamento e Iniciativa).

Redutor: –3 em Iniciativa apenas

Lançarma

Este incrível engenho mecânico pode atacar como uma grande lâmina, ou desdobrar-se para revelar um canhão e disparar poderosas cargas de curto alcance. A mudança de configuração é tão rápida que não consome ações — o usuário pode golpear, atirar ou até mesmo combinar ataques, podendo golpear e disparar contra um mesmo alvo usando uma ação de rodada completa. Somada a um escudo pesado para proteção extra, é uma caça-monstro estratégica e sofisticada.

Devido à proteção adicional fornecida pelo escudo, o usuário da lançarma não sofre redutor em sua classe de armadura, na verdade recebendo CA+2 (mas ainda será penalizado em deslocamento e Iniciativa.

Redutor: –3 (deslocamento e Iniciativa apenas)

Martelo

Sob o olhar destreinado, este martelo grande como um barril mais parece uma piada, algo impossível como arma efetiva. Mas, por incrível que pareça, esta é uma das mais velozes caça-monstro — um combatente treinado sabe utilizar o próprio balanço do martelo em sua movimentação, conseguindo espantosas corridas e esquivas. Assim, o martelo sofre apenas um pequeno redutor em Iniciativa, e nenhum em CA.

Além disso, sendo próprio para golpes contra a cabeça, o martelo é também a melhor arma para atordoar monstros (margem de ameaça 18-20).

O martelo não é uma arma de haste, podendo atacar alvos adjacentes normalmente.

Redutor: –1 em Iniciativa apenas

Transmachado

Semelhante à lâmina dínamo, esta arma de engenharia complexa também tem duas configurações: uma grande espada, ou um machado enorme. Pode-se mudar entre as formas com uma ação livre.

• **Modo machado.** Causa mais dano que a espada, sem qualquer outro efeito especial. No entanto, seus golpes acumulam energia para carregar a espada (veja a seguir).

• **Modo espada.** Após golpear em modo machado, a energia acumulada faz a espada brilhar e faiscar; para cada ataque anterior bem-sucedido como machado, o próximo ataque da espada causa +1d6 pontos de dano (até um máximo de +4d6 para quatro ataques anteriores do machado). A espada carregada também aumenta sua

Armas Caça-Monstro	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo						
Berrante de Caça	500 TO	3d8	20	3m	8kg	E
Duplas Lâminas	500 TO	2d8	20	—	8kg	C
Glaive Inseto	500 TO	2d8	20	3m	10kg	C
Espada e Escudo	500 TO	2d6	20	—	7kg	C/P
Espada Longa	500 TO	3d6	20	3m	5kg	C/P
Espadão	500 TO	2d8	19-20	3m	12kg	C
Lâmina Dínamo (espada-escudo)	500 TO	4d6	20	3m	10kg	C/P
Lâmina Dínamo	500 TO	4d6	20	3m	10kg	C
Lança	500 TO	4d6	20	3m	7kg	P
Lançarma (espada)	500 TO	3d8	20	3m	10kg	C/P
Martelo	500 TO	4d6	18-20		12kg	E
Transmachado (machado)	500 TO	2d8	20	3m	10kg	C
Transmachado (espada)	500 TO	2d8	20	3m	10kg	C/P
Ataque à Distância						
Arco	500 TO	3d6	20	18m	10kg	P
Fuzilarco Leve	500 TO	2d8	20	12m	7kg	E
Fuzilarco Pesado	500 TO	3d8	20	6m	9kg	E
Lançarma (canhão)	500 TO	3d6	19-20	3m	10kg	E

margem de ameaça em +1 para cada ataque anterior do machado (até um máximo +4, ou 16-20), oferecendo grande chance de atordoar o monstro.

Redutor: –2

Nova regra de perícia: Banquete Pré-caçada

Saco vazio não para em pé! Os melhores caçadores sabem que uma alimentação vigorosa é essencial para ficarem cheios de energia e comem verdadeiros banquetes antes de perseguir seus alvos!

Essas regras opcionais trazem os bônus de comilança de *Monster Hunter World* para sua mesa de *Tormenta RPG*. A busca por melhores e mais raros ingredientes pode até mesmo servir como gancho para aventuras!

Banquete: é composto por três opções de ingredientes combinados. Jogadores treinados na perícia Ofícios (culinária) podem preparar um banquete escolhendo uma combinação de ingredientes que dará os melhores benefícios para si mesmo ou para seu grupo de caçadores. Preparar o banquete leva meia hora e requer um teste de perícia com dificuldade igual à soma das CDs dos ingredientes escolhidos. Caso falhe no teste, o banquete está arruinado e os ingredientes são desperdiçados! Só é possível comer um banquete por dia (haja barriga para mais do que isso...) e seus bônus duram por doze horas, ou até um descanso completo de oito horas. Um baquete serve até quatro pessoas.

Para cozinhar um banquete o jogador precisa ter os ingredientes, acesso à uma fonte de fogo (um forno ou fogueira) e um Kit de Cozinha, composto por panelas e utensílios, que pode ser facilmente comprado por 10 TO.

Ingredientes: as verdadeiras estrelas do show, os ingredientes escolhidos vão definir os tipos de bônus concedidos e a dificuldade de preparo do banquete. Existem três categorias de ingredientes — carnes, peixes e vegetais — que podem ser combinados com uma bebida para compor o banquete a ser preparado.

Carnes secas podem ser compradas, mas frescas são geralmente obtidas de um animal, monstro ou mesmo humanoide (o que é considerado crime em grande parte do Reinado!), peixes podem ser comprados ou pescados, e vegetais podem ser encontrados em lojas ou colhidos na natureza. Ingredientes frescos são mais saborosos e precisam ser preparados no mesmo dia que são colhidos, antes que estragam. Portanto, dão bônus melhores, mas são mais difíceis de conseguir e preparar. É possível combinar livremente três porções de qualquer ingrediente e acumular seus bônus concedidos. Por exemplo, você pode fazer um banquete misto com uma porção de Carne Fresca, uma porção de Peixe e uma porção de Vegetal (CD 21) que concede os bônus +1 de dano em ataques, 5 PV temporários, +1 em jogadas de ataque e +1 em testes de resistência; ou fazer um banquete só de Peixe Fresco combinando três porções de peixe fresco (CD 30) e receber como bônus 15 Pontos de Vida temporários e Redução de Dano 3/mágica.

Novos Talentos

Combo Monstro

No momento certo, você pode desferir um grande número de ataques.

Pré-requisito: arco, espada longa, duplas-lâminas, glaive inseto, lâmina dínamo, martelo ou transmachado.

Ingrediente	Bônus	CD do Teste	Preço (Porção)
Carne Seca	+1 em jogadas de ataque	6	5 TP
Carne fresca	+1 em jogadas de ataque e dano	12	—
Peixe	5 PV temporários	5	3 TP
Peixe fresco	5 PV temporários e RD 1/mágica	10	—
Vegetal	+1 em testes de resistência	4	1 TP
Vegetal fresco	+1 em testes de resistência e resistência à energia 2 contra um elemento à escolha do chef.	8	—

Benefício: com uma ação completa, você pode fazer três ataques com seu melhor bônus de ataque.

Disparo Parabólico

Você pode disparar para o alto e causar uma chuva de detritos sobre o alvo.

Pré-requisito: arco caça-monstro.

Benefício: com uma ação completa, você pode disparar uma flecha contendo uma carga especial logo acima do alvo, provocando uma precipitação de pedras e outros detritos. Não é necessária uma jogada de ataque, o alvo sofre 2d6 pontos de dano, e deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + dano sofrido) ou fica atordoado durante 1 rodada.

Normal: atirar flechas para o céu não faz chover pedras.

Golpe Carregado

Você pode carregar sua arma com energia crepitante para um ataque mais poderoso.

Pré-requisito: arco, espadão, lança ou lançarma.

Benefício: você pode usar uma ação completa para acumular energia em sua arma, e então fazer um ataque com +2d6 pontos de dano. Você ainda pode percorrer seu deslocamento normal antes do ataque (mas não depois).

Lâmina Espiritual

Você pode despertar o espírito de sua espada para um ataque mais poderoso.

Pré-requisito: espada longa caça-monstro.

Benefício: após realizar dois ataques bem-sucedidos, a espada se energiza; seu próximo ataque, caso bem-sucedido, causará +2d8 pontos de dano.

Modo Demônio

Ao usar as espadas duplas caça-monstro, você pode entrar em terrível frenesi de batalha.

Pré-requisito: duplas-lâminas.

Benefício: ao mudar para "modo demônio" (ação livre), você pode realizar um ataque adicional por rodada, com seu melhor bônus de ataque. Este talento é cumulativo com outros que oferecem ataques extras, mas o ataque extra também recebe redutores por ataques adicionais, quando houver. No entanto, até sua próxima iniciativa, sua guarda fica aberta (CA –4).

Novos Itens

Além de armas ignorantes e estilosas, *Monster Hunter World* também oferece outros bons equipamentos:

Atiradeira: semelhante à tai-tai dos halflings de Arton, lembra um tipo de besta compacta, presa a uma sólida braçadeira. A atiradeira pode disparar um arpéu com gancho, oferecendo +8 em testes de Atletismo para escalar. Também funciona como arma de disparo, podendo atirar pedras, balas de funda e outros pequenos projéteis — apesar do dano reduzido, é útil para provocar monstros, atraindo-os para terreno mais vantajoso. **Preço:** 200 TO.

Guialumes: mantidos em um pequeno engradado preso ao cinto, guialumes são enxames de insetos luminosos especialmente condicionados para ajudar um caçador a rastrear sua presa, e também localizar itens úteis. Os insetos são atraídos por tudo que não seja comum nas proximidades, como rastros de monstros e itens valiosos, deixando trilhas claras até suas posições — mas jamais se afastando muito do engradado, logo retornando quando o portador se desloca. Em termos de jogo, guialumes permitem usar a perícia Sobrevivência para seguir rastros, mesmo sem o talento Rastrear (ou com bônus de +6, caso também possua o talento); e oferece +4 em testes de Percepção para procurar. **Preço:** 2.000 TO.

No mês que vem, os temíveis e terríveis monstros de *Monster Hunter World*!

Até lá!

PALADINO e
FELIPE DELLA CORTE

MEU AMIGO DE FÉ MEU IRMÃO CAMARADA

CRIANDO GRANDES AMIZADES EM SUA HISTÓRIA

TOOLBOX

MESTRE: O chão se abre e o clérigo desaparece na escuridão. Vocês ouvem uma voz alta e estridente dizendo "Se quiserem seu companheiro de volta, devem me entregar todos os seus itens mágicos!", então uma gargalhada.

JOGADOR 1: Que chato! Vamos precisar parar e fazer uma ficha nova. Com que classe você vai jogar agora?

JOGADOR 2: Sem um clérigo, precisamos de alguém que cure o grupo. Que tal um druida ou um samaritano?

JOGADOR 3: Ah, acho que vou fazer outro clérigo. Mestre, posso só trocar o nome e usar a mesma ficha?

MESTRE: Hã... O clérigo não está morto. Ele só foi raptado pelo lich.

JOGADOR 1: Mas não vale a pena entregar nossos itens! Melhor fazer um personagem novo.

MESTRE: Como assim? Seus personagens vão simplesmente abandonar um amigo nas mãos de um morto-vivo maligno?

JOGADOR 2: Quem aqui era amigo do clérigo? Ele apareceu na masmorra alguns dias atrás e mal falou conosco fora de combate. Nem lembro o nome dele!

JOGADOR 3: Pra falar a verdade, eu também não. Já apaguei. Mestre, você anotou?

MESTRE: Bem... Não. Mas vocês não se apegaram a ele nem um pouco?

Desde os filmes de policiais parceiros dos anos 80 até *Sense 8*, passando por *Arquivo X, Preacher, Supernatural* e *Roma*, uma das principais ferramentas de narrativas de todo tipo é a amizade entre os protagonistas.

A sensação de união e a compatibilidade entre dois personagens complexos e bem desenvolvidos liga o público com a obra e nos enche de sentimentos melosos e bonitinhos, além de gerar *fanfics* dos mais diversos tipos na internet. Hoje então vamos aprender como fazer amiguinhos — não no jardim de infância, mas na ficção.

Amizade é magia

Quem costuma ler esta coluna já conhece como um velho amigo nosso modo de começar: o que exatamente é amizade em termos de ficção e por que usá-la?

Perguntar "o que é amizade" pode parecer absurdo (a menos que você seja muito antipático...), mas aqui não estamos falando de amizade na vida real. Podemos definir amizade na ficção como um vínculo entre dois personagens sem relação hierárquica, que transcende seus objetivos primários e o próprio foco principal da história. A ausência de relação hierárquica é importante, mas não estamos falando de hierarquia literal. Nosso foco é hierarquia *narrativa*. Na série *Roma*, Lucius Vorenus era centurião de Titus Pullo (portanto, seu superior), mas na narrativa ambos eram iguais — tinham a mesma importância e o mesmo protagonismo. Em *Xena*, a personagem principal era muito superior a sua parceira Gabrielle no começo. A verdadeira amizade entre as duas só teve início quando Gabrielle adquiriu um papel mais importante e passou a ser mais que a "ajudante" da Princesa Guerreira.

Talvez o mais importante para construir uma amizade na ficção seja que a relação entre os dois personagens ultrapasse os objetivos da trama. Qualquer obra, por mais rasa que seja, pode enfiar alguns heróis numa situação em que precisam trabalhar juntos e fazê-los matar capangas por páginas e páginas a fio. Eles não vão se voltar um contra o outro, mas a menos que sua relação ultrapasse a trama principal, serão no máximo colegas.

Você consegue lembrar dos nomes e das relações interpessoais dos personagens da série *Call of Duty*? A menos que seja um fanático total, acho bem difícil. Eu mesmo só lembro de Ghost e não sei dizer como ele se relacionava com os outros personagens. Em *Call of Duty*, todos os protagonistas existem só para atirar (afinal, é um FPS!). Assim, criar a sensação de amizade entre eles é complicado. Em contraste, a franquia *GTA* é especialista em nos fazer acreditar que os personagens são amigos. Eles vão jogar boliche, visitam clubes de strip-tease, tomam café... Em *GTA IV*, quando o negócio do primo do protagonista é destruído, sentimos bem mais, porque os dois eram amigos.

Amigos na ficção precisam estar em pé de igualdade e ter algo em comum além de seu "trabalho" ou propósito na trama. Os filmes policiais dos anos 80 conseguiam isso de forma elegante e eficiente (embora hoje em dia já bem clichê) ao fazê-los discutir sobre música, passar o Natal na casa da família um do outro, trocar conselhos de vida...

Pullo e Vorenus:
Amizade das antigas

Martin Riggs e Roger Murtaugh de *Máquina Mortífera* são talvez os melhores exemplos deste tipo de relação. No meio do primeiro filme, já conhecemos e abraçamos a amizade dos dois pela riqueza de interações que eles têm.

A razão para desenvolver amizades entre protagonistas é bem simples: isto aumenta a conexão do público com a história. Tudo que humaniza nossos heróis, deixando-os mais próximos de nós mesmos, costuma ser positivo para uma obra. E amizade é algo quase universal, um vínculo duradouro e íntimo. Ver protagonistas tendo sentimentos bons e sendo vulneráveis nos aproxima deles. Isto é uma boa ferramenta até para fazê-los sofrer — nós sentimos muito mais as tragédias que acontecem com personagens que têm uma vida sentimental rica.

Toda emoção familiar e positiva que um personagem demonstra numa narrativa é uma emoção que ele está compartilhando também *conosco*. E a amizade é uma emoção bem "generosa". Ao assistir a uma grande amizade na história, estamos sendo convidados para ela. Quem nunca se sentiu "parte da turma" assistindo a *Buffy* ou *How I Met Your Mother*?

Amigo não deixa amigo escrever mal

Certo, você já decidiu criar um grande vínculo de companheirismo entre seus personagens, um *bromance/chickmance* para fazer inveja aos irmãos Winchester. Mas como desenvolver esta relação na página ou na mesa de jogo? Aliás, acho que deveríamos usar mais a palavra "chickmance", pois a amizade não está restrita aos personagens homens!

O primeiro passo é decidir se você quer uma amizade já estabelecida ou se quer mostrar a amizade se formando. Esta escolha é essencialmente questão de espaço: se você tem poucas páginas e vai tratar com muitos personagens, em geral o melhor é apresentar a amizade já formada, pois não poderá mostrar todo o vínculo se construindo aos poucos. Contudo, se tiver bastante espaço e/ou poucos personagens, o público provavelmente vai gostar de ver o processo de aproximação dos amigos e se sentir mais apegado a eles por causa disso.

Existem algumas ferramentas básicas para mostrar uma amizade já formada. O maior clichê é fazer os personagens salvarem a vida um do outro, mas este também é um dos métodos mais fracos. Afinal, a maior parte do público nunca passou por uma situação de vida ou morte, então não cria grande conexão com este tipo de evento drástico. Apenas usar a tática de "salvar a vida do amigo" é quase o mesmo que *dizer* ao espectador/leitor/jogador que os dois são próximos, mas não mostrar isto. Métodos mais eficientes são criar piadas internas, fazer os dois referenciarem eventos anteriores que o público não viu, mostrá-los gostando da companhia um do outro e deixar que se ajudem e se complementem de formas menos drásticas.

Meu primeiro livro, ***O Inimigo do Mundo***, depende em grande parte da percepção que o leitor tem sobre as ligações entre os personagens. E, embora hoje em dia eu note vários problemas nele, fico feliz em ver que a maior parte do público entendeu e apreciou estes vínculos. Todos os aventureiros do Esquadrão do Inferno têm conexões entre si, mas uma das principais é a amizade de Vallen e Gregor. No meio de vários personagens muito diferentes, os dois são bem parecidos: ambos guerreiros, ambos confiantes e carismáticos, ambos bem-humorados. Se os dois fossem os únicos protagonistas do romance, seriam uma péssima dupla, pois não se complementam. Mas no meio de tipos tão variados, sua semelhança serviu para mostrar ao leitor como eram amigos. Vallen e Gregor falam sobre o passado do grupo, antes mesmo de os outros fazerem parte, contam segredos um para o outro, conversam sobre bobagens (como a barba de Vallen) e se apoiam em momentos menos dramáticos que o combate — por exemplo, no jantar com a família de Gregor. Eles competem entre si sobre coisas quase infantis (apostando corrida) e estão confortáveis um com o outro. Frodo e Sam também seguem a mesma linha. Embora o final de sua jornada pegue pesado nas situações de salvação mútua, na maior parte do tempo eles falam sobre o Condado, sobre culinária e sobre o velho Bilbo, estabelecendo sua história juntos. Não resta dúvida de que são grandes amigos.

Mas é mais interessante desenvolver uma amizade do zero. Para fazer uma amizade ficcional florescer, você precisa essencialmente de uma razão para os personagens estarem juntos, de uma razão para ficarem juntos e de uma razão para gostarem de estar juntos. No meio disto, em algum lugar, você deve incluir pelo menos um momento específico de conexão, uma situação em que eles passem de duas pessoas compartilhando o mesmo espaço a duas pessoas com uma ligação emocional.

Vallen e Gregor:
competitivos

Juntar dois ou mais personagens é fácil: você pode colocá-los numa mesma missão, como vizinhos, como colegas de trabalho, etc. O meio mais comum é uni-los pela própria trama e depois fazê-los desenvolver a ligação emocional. Mulder e Scully são designados para trabalhar juntos, Titus Pullo e Lucius Vorenus recebem a ordem de cumprir uma mesma missão, Gimli e Legolas se voluntariam para a Sociedade do Anel... Esta é a parte mais tranquila. Escolha qualquer coisa que faça sentido e vamos em frente.

Uma razão para que eles fiquem juntos é o primeiro passo mais delicado. De novo, você pode apenas forçá-los a estar juntos o tempo todo — na Sociedade do Anel, Gimli e Legolas não tinham muita escolha a não ser prosseguir. Mas este "ficar juntos" é mais do que apenas ser forçado a uma situação de trabalho. É se manter numa situação de convivência. Se você trabalha ou estuda com um chato insuportável, pode até ter que fazer um projeto em grupo com ele, mas vai se afastar rapidinho na primeira oportunidade. Uma razão para que você fique junto com ele envolve um motivo para que você e o "chato" realmente convivam, conversem, passem longos períodos juntos sem a opção de apenas ir embora.

Filmes policiais dos anos 80 faziam isto de maneira sutil ao obrigar os parceiros a ficar de tocaia. Com horas e horas sem

Máquina Mortífera: quando alguém ainda queria ser amigo do Mel Gibson

nada a fazer a não ser observar o apartamento do suspeito, os dois personagens conversavam e assim o roteiro podia começar a estabelecê-los como amigos. Histórias de fantasia medieval ou outras em épocas antigas aproveitam longas viagens para atingir o mesmo resultado. Sem nada para fazer a não ser caminhar, os dois quase-amigos precisam conviver.

Dê a seus personagens um motivo para apenas estar na companhia um do outro, sem nada que possa distraí-los. Insira aqui elementos que se relacionam não só com a trama maior, mas com a personalidade de cada um. Os filmes de tiras parceiros faziam um deles comer algo de cheiro forte dentro do carro do outro durante a tocaia. Assim o roteiro podia estabelecer que um deles gostava de um tipo de comida muito característico ou nojento ("O sanduíche de casco de bode da padaria desta esquina é o melhor da cidade!") e que o outro era muito asseado ou se importava muito com seu carro ("Esta belezinha está comigo há 20 anos com os bancos originais e você não vai sujá-la!"). São detalhes que vão tornando os personagens mais humanos.

Outro modo de fazê-los ficar juntos é o "método Shrek". No primeiro filme, Shrek só quer ser deixado em paz, mas o Burro teima em tentar ser seu amigo. O ogro verde simplesmente não consegue se livrar daquela peste, então os dois acabam convivendo. Este tipo de parceria é bem comum, embora possa levar a uma relação mais de protagonista/coadjuvante do que de amizade real. Até mesmo a série do Justiceiro apela para uma relação Shrek/Burro ao unir Frank Castle e David Lieberman.

Se eles já são "obrigados" a conviver, agora é hora de retirar esta obrigação. Você precisa dar aos dois um motivo para gostar de conviver. Relações pessoais na ficção costumam ser diferentes de relações na vida real. Enquanto na realidade muitas vezes ficamos próximos de quem é parecido conosco, na ficção em geral personagens gostam de estar juntos quando se complementam. Não é exatamente uma questão de "os opostos se atraem", mas de um dos amigos oferecer algo que falta ao outro. E, mais importante, que *outros* personagens não possam oferecer. Salvar a vida de alguém é uma boa maneira de conquistar sua lealdade, mas numa história qualquer um pode salvar a vida de um companheiro. Isto é um ato físico, então não será especial para a construção do vínculo. Pense em algo na personalidade de um dos amigos que falte ao outro e vice-versa — e que ninguém mais tenha.

Continuando com nosso exemplo dos tiras parceiros, o clichê era que um fosse jovem e impetuoso, o outro velho e sábio (o paradigma Riggs/Murtaugh). O mais jovem oferece uma injeção de ânimo ou idealismo de que o veterano cínico precisa. O mais velho oferece estabilidade, sensatez e uma família. Esta dinâmica é explorada com maestria em *Arquivo X*: Mulder oferece idealismo, cabeça aberta e inovação, enquanto Scully oferece ceticismo, realismo e paciência. A vida de cada um se torna melhor pela presença do outro.

Por fim, costuma existir uma cena na narrativa em que a convivência dos amigos passa de profissional para pessoal — ou seja, o momento em que eles realizam o primeiro gesto de amizade verdadeira, demonstram vulnerabilidade e são mutuamente bem recebidos. *Roma* faz isto de forma engraçada: o durão e impassível Lucius Vorenus está preocupado com sua volta para a esposa após anos em campanha com o exército, então pede conselhos amorosos a Titus Pullo. Ninguém mais entre os disciplinados legionários falaria abertamente sobre sexo, mas Pullo não tem problemas em explicar "tecnicamente" o que Vorenus deve fazer, sem nenhum julgamento ou tabu. Vorenus é recompensado por se abrir e assim os dois começam a se tornar amigos.

A HQ *Preacher* constrói este momento de maneira diferente. Em vez de apresentar uma única cena em que o vínculo se forma, a narrativa coloca Jesse Custer e Cassidy várias vezes em longas conversas sobre assuntos cotidianos. É uma forma mais próxima da realidade de desenvolver uma amizade, mas só dá certo se você tem bastante espaço disponível e é bom em escrever diálogos.

La Casa de Papel constrói a amizade de forma semelhante: o que devia ser um grupo de desconhecidos sem vínculos emocionais se torna uma rede de amizades à medida que os personagens conversam e bebem juntos, em diferentes combinações. De qualquer forma, no fim de tudo isto, seus personagens que precisam estar juntos devem ter passado por uma cena de conexão e feito a transição para *querer* estar juntos. Agora tudo que resta é continuar investindo na amizade.

Amigo é pra se guardar

Relações pessoais na ficção não acontecem por acaso. Elas devem ter um propósito na trama. E no caso de amizades, além de aumentar o vínculo do público com a história, devem fazer ambos os personagens crescer. Ambos os amigos devem ganhar complexidade e linhas narrativas que não seriam possíveis sem a relação.

Um dos propósitos mais comuns de amizades na ficção, especialmente entre homens e mulheres, é o desenvolvimento para uma relação amorosa. Se você criar uma dupla de amigos que podem remotamente se sentir atraídos um pelo outro, prepare-se: o público *vai* fazer o "ship", ou seja, especular que os dois possam estar na verdade apaixonados!

O desenvolvimento de uma amizade para o amor é benéfico à história quando supre um papel que estava faltando aos dois personagens. Xena e Gabrielle eram ótimas como amigas, mas o florescimento de seu amor significou que ambas tinham achado uma "casa" e um porto seguro uma na outra, tinham criado um vínculo que não ia ser enfraquecido quando uma delas encontrasse outra pessoa, casasse, tivesse filhos, etc. Além disso, o amor de Gabrielle significou que Xena era realmente aceita sem ressalvas por alguém que a conhecia por completo e acreditava em sua redenção.

Por outro lado, às vezes transformar amizade em amor torna tudo menos interessante. Em *Friends*, Joey e Rachel tinham uma dinâmica única como amigos: eram os "fúteis" da turma, mas bem-sucedidos e descolados. Moravam juntos, compartilhando uma intimidade que Joey só tivera

La Casa de Papel: ladrão também tem amigos

com Chandler. Quando a trama começou a enveredar para um relacionamento entre eles, ambos se tornaram só apaixonados questionando se podiam ou não se envolver com um amigo. As tramas feitas com Joey e Rachel como quase namorados podiam existir entre quase qualquer combinação de casais no grupo.

Outro desenvolvimento clássico para uma relação de amigos é a inversão de sucesso e fracasso. Em *Roma*, Vorenus era um centurião aclamado, então um político em ascensão, enquanto Pullo se tornava cada vez mais só um bêbado brigão. Mas, no decorrer da narrativa, Vorenus afunda em amargura e Pullo consegue se ajustar à impiedosa sociedade romana. O declínio de Vorenus é evidenciado pela ascensão de Pullo. Quando o Sherlock de **Benedict Cumberbatch** parece à beira de um colapso nervoso, notamos isto ainda mais devido ao contraste com a felicidade de Watson. Dependendo do tamanho de sua narrativa, estes papéis podem se inverter várias vezes e o que está em jogo quando falamos de "sucesso" e "fracaso" pode mudar muito. A vida amorosa de Ted e Barney em *How I Met Your Mother* se inverte muitas vezes e percebemos a infelicidade de um pela felicidade do outro.

Por fim, um rumo consagrado para uma amizade ficcional é o afastamento. Quando uma amizade é idílica demais, especialmente em histórias de heroísmo, é comum que um dos amigos esteja escondendo algo grave de outro, ou que acabe decepcionando o outro. Isto não significa necessariamente uma traição. Na verdade, uma traição que tem diretamente a ver com a trama principal é um meio pouco interessante de fazer a virada de amizade para inimizade. Precisa haver uma *ótima* razão para um dos amigos simplesmente se vender para o grande vilão. Se ele estava o tempo todo pensando em fazer isto ou já tramando contra seu companheiro, a relação não foi de amizade verdadeira e você simplesmente esteve enganando o público. Transformar o amigo num inimigo sem possibilidade de diálogo (ou seja, fazer com que ele faça parte da oposição na trama principal) é simplista, apaga boa parte das sutilezas desenvolvidas na amizade. Quando Anakin decide de uma hora para a outra matar crianças, não há nada que Obi-Wan possa fazer a não ser enfrentá-lo. É algo súbito, brusco e pouco interessante.

Mais instigante (e dolorido) é quando um amigo *decepciona* o outro. Em *Preacher* (spoiler da melhor HQ do mundo adiante!), Jesse descobre que Cassidy é um abusador de mulheres. Nada no resto de sua personalidade mudou: ele continua leal, beberrão, engraçado... Mas agora tudo será para sempre maculado pelo conhecimento de que ele bateu em antigas namoradas e manteve Tulip drogada. É algo imperdoável, mas não tira nada do personagem, só acrescenta. Cassidy realmente *gostava* de Jesse, embora fosse um monstro, e isto torna o conflito entre os dois ainda mais memorável. Tudo é resumido na última frase que Jesse fala para o ex-amigo: "Por que precisou me decepcionar tanto?". Da mesma forma, Rufus decpeciona Vallen em *O Inimigo do Mundo*, o Capitão América decepciona o Homem de Ferro em *Guerra Civil*... Ter as falhas de um amigo jogadas na nossa cara é algo poderoso para o personagem e o público.

Uma maneira menos drástica (mas igualmente dolorosa) de afastamento é a trama tipo "agora precisamos crescer", muito comum em seriados de comédia. A premissa é que a amizade íntima, do tipo que temos na infância, adolescência e início da vida adulta, é incompatível com mudança, amadurecimento e as responsabilidades que surgem ao longo dos anos. O personagem então precisa escolher entre manter a relação de amizade muito próxima ou cumprir seus outros objetivos: ter uma família, conseguir um emprego melhor, trocar de país... Embora sitcoms como *Friends* e *HIMYM* explorem isto muito bem, talvez o melhor exemplo seja Frodo escolhendo partir com os elfos no final de *O Senhor dos Anéis*. Ele amadureceu e mudou de uma maneira que não o tornava mais compatível com o Condado e Sam queria ter sua vida familiar com Rosinha. Os dois amigos se afastaram naturalmente.

Estarei aí por você

Relações de amizade são ferramentas perfeitas para fazer o público abrir seu coração aos personagens... Então apunhalá-los sem piedade! Pode ser divertido acompanhar a eficiência fria de um grupo de profissionais que só cumpre a missão ou temer pelas vidas de colegas que se odeiam, mas nada se compara ao investimento emocional proporcionado por personagens envolvidos numa amizade verdadeira. Ao presenciar uma amizade forte ao longo da narrativa, sentimos fazer parte do grupo de amigos, o que é uma das melhores razões para voltar à história de novo e de novo.

Então não esqueça de dar amizades a seus personagens... Quem avisa amigo é!

LEONEL CALDELA

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton
Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo

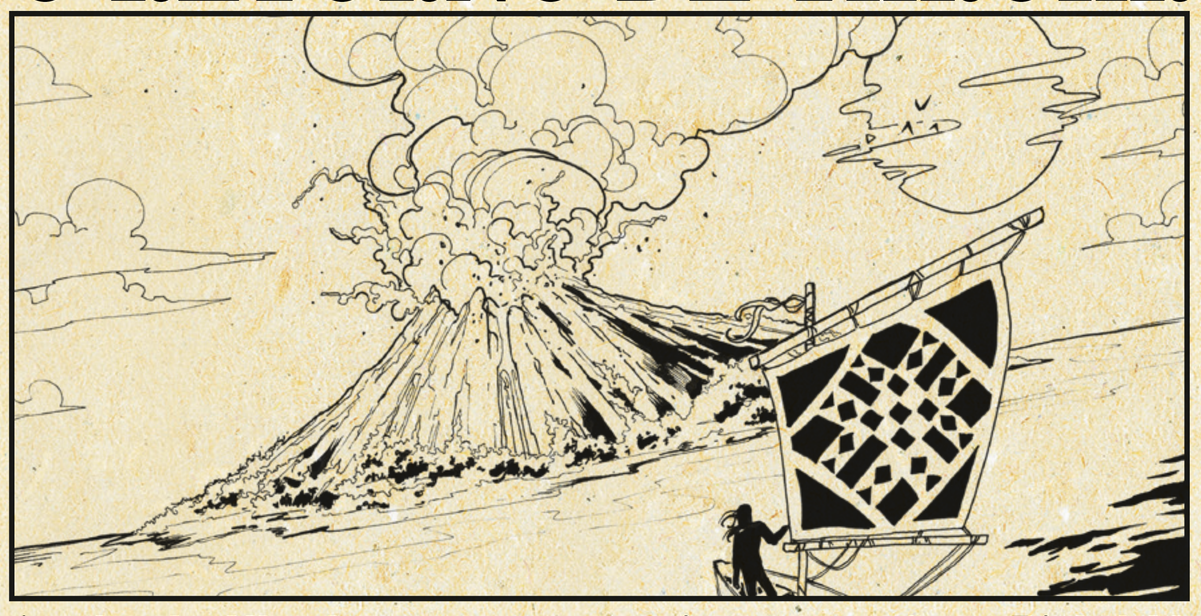
Disponível em versões física e digital
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
JAMBÔ

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 62

O RETORNO DE THROKR



A volta do filho do regente traz mais preocupaões a Bielefeld

A batalha entre Yuden e o Reinado e a morte do regente Igor Janz acabaram trazendo de volta para as ilhas de fogo um dos seus nativos mais conhecidos: Throkr, filho do regente Khulai-Hûk, retornou a Khubar após mais de quinze anos sem dar notícias. Porém, em vez de alegria, tal regresso apenas trouxe mais preocupação e receio ao coração do atual governante.

Após a morte da mãe, Throkr partiu de Khubar jurando vingança contra o pai, a quem acusa de negligência para com sua própria gente. De acordo com as palavras dele, o regente sempre preferiu dialogar e firmar pífios acordos comerciais com os invasores provindos de Arton-Sul em vez de honrar o sangue ancestral que corre nas veias do povo das ilhas e se impor como o líder e rei que é.

De fato, graças aos esforços de Khulai-Hûk e de Janz, as relações entre as ilhas e o continente haviam melhorado nos últimos anos. O povo de Khubar não estava interessado nas intrigas do continente, permanecendo à margem das disputas. Contudo, Throkr parece pensar diferente, e conseguiu aliados e voz em Hurtka, a ilha onde está o maior vulcão do arquipélago, Kurur Lianth. Dentre eles, o mais perigoso é Zargoh Rlijr.

Zargoh é um dos Sábios, membros do conselho regente das ilhas, e há anos prega contra a aproximação dos povos do continente. Ele teme que a influência maléfica dos invasores possa enfraquecer os filhos do fogo. Este retorno certamente afetará Bielefeld, mas frente aos últimos acontecimentos, os problemas internos de Khubar devem ser a última preocupação na mente do Rei Cego, sir Khilliar Janz.

Disputa na Cidade dos Deuses

Após a cisão do Reinado em três conglomerados, uma nova batalha por território está movimentando a região norte do continente, mais precisamente na região do Rio dos Deuses entre o reino de Trebuck e as Montanhas Uivantes. Trata-se da união de várias vilas ribeirinhas, que juntas se denominaram A Cidade dos Deuses.

Apesar do nome auspicioso, a cidadela em si não faz jus a ele. Inspirados por Malpetrim, que se declarou cidade livre, a Cidade dos Deuses não quer pertencer a mais nenhum grupo, preferindo gerir por conta própria seus ainda escassos recursos. Para se libertarem das amarras territoriais, as casas, estabelecimentos comerciais e até mesmo um templo foram construídos sobre barcos, e agora a cidade flutua pelo rio!

O motivo, explicam os moradores, foi a falta de segurança e de garantias contra monstros. Ataques de criaturas aberrantes se tornaram comuns e o número de aventureiros na região caiu muito após toda essa parte do rio ser praticamente isolada por duas áreas de Tormenta.

A frota conta com mais de oitenta embarcações de diversos tamanhos e serve como ponto de parada para aqueles que precisam cruzar o rio mais largo do mundo. Com mais esse atrativo, os moradores esperam chamar a atenção de viajantes, oferecendo-lhes uma travessia segura e barata.

Ossada Misteriosa nas Uivantes

Um grupo de exploradores em missão na região de fronteira entre Lomatubar e as Montanhas Uivantes fez uma descoberta que está atiçando a curiosidade dos poucos aventureiros dispostos a enfrentar a perigosa região. Trata-se dos restos de um antigo esqueleto humano, notoriamente bem preservado, que trazia firmemente nas mãos uma espada de lâmina vermelha.

Os restos mortais estavam no interior de uma profunda caverna. Os trajes que a vítima vestia quando morreu estavam marcados em vários pontos com um desconhecido brasão: uma estrela de nove pontas, assim como duas medalhas semelhantes junto ao peito. Especula-se que se tratava de uma espécie de soldado ou nobre ligado a alguma casa desconhecida há séculos.

Não há consenso se ele morreu devido ao frio glacial das Uivantes enquanto buscava refúgio, ou se tentava achar uma saída da caverna. Os primeiros grupos de exploradores desistiram após as primeiras horas no interior da formação, que aparenta ser bem mais extensa e intrincada do que parecia à princípio.

A Guilda dos Exploradores de Gorendill está em polvorosa com as possibilidades. Após análises, o esqueleto foi devidamente sepultado no cemitério da cidade, enquanto a espada vermelha foi colocada em exposição na sede da Guilda.

Luto em Fortuna

É com pesar que a Gazeta do Reinado anuncia a morte de um dos mais queridos regentes de Arton. Faleceu esta semana, no reino de Fortuna, Hosur Allim, aos 101 anos de idade. Graças aos inúmeros amuletos ligados a todos os deuses do Panteão, sua passagem foi tranquila. O velho rei faleceu dormindo, sob a vigília do seu único filho ainda vivo, Famir Allim, junto com dezenas de netos.

O féretro partiu da Morada da Fortuna, passando três vezes diante do Túmulo de Quordot (para garantir uma passagem para a alma alcançar os Reino dos Deuses) antes de prosseguir para o mausoléu da família. Por todo o trajeto, a população espalhou ramalhetes de flores amarelas pelas vias, simbolizando um caminho de luz. O regente era descendente direto dos colonizadores originais de Fortuna e foi responsável por inúmeras e importantes obras ao longo da vida. Na velhice, precisou lidar com várias decepções. Talvez a derrota do amado reino, posteriormente anexado como parte do Império de Tauron, tenha sido a maior delas.

Com sua partida, o Conselho deverá nomear um novo regente em breve. O Governador Curbius, interventor do Império em Fortuna, deverá escolher um entre três fortes candidatos. Além do próprio Famir, um senhor de setenta anos com direitos de sucessão pelas leis do Reinado, também são cotados o mago real Avlin Riromon, o favorito de Curbius e, incrivelmente, um sujeito que surgiu há poucos meses mas que tem forte apelo entre a população. Este homem misterioso diz ser o próprio fundador Avnon Rustin, que teria regressado do Mundo dos Deuses após ter desaparecido por quase 400 anos!

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

RAÇAS PODEROSAS

Medusas

As medusas são uma raça mágica de mulheres de aparência extremamente bela e sensual, com serpentes no lugar de cabelo. Quase sempre malignas, colecionam as estátuas de suas vítimas em jardins de criaturas petrificadas.

Poderes Básicos

- **Carisma +2.**
- **Olhar Atordoante.** Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode atordoar uma criatura em alcance curto. A vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível + mod. Car da medusa). Se falhar, fica atordoada (não pode agir e sofre uma penalidade de –4 na CA) por uma rodada.

Talentos Raciais

- **Arqueira Vaidosa.** Sua autoconfiança garante disparos certeiros. Quando usando um arco, você pode somar seu modificador de Carisma nas jogadas de ataque.
- **Carisma +2.**
- **Destreza +2.**
- **Habitante de Cavernas.** Você recebe visão no escuro e +4 em testes de Furtividade.
- **Olhar Atordoante Adicional.** Você pode usar seu olhar atordoante três vezes por dia.
- **Olhar Paralisante.** A vítima de seu olhar atordoante fica paralisada, em vez de atordoada. Ela tem direito a um teste de Fortitude por rodada, com um bônus cumulativo de +1 por teste, para quebrar o efeito. Pré-requisito: personagem de 5° nível.
- **Olhar Petrificante.** A vítima de seu olhar atordoante fica petrificada, em vez de paralisada permanentemente. Pré-requisito: Olhar Paralisante, personagem de 10° nível.
- **Serpentes.** Você consegue controlar seus cabelos de serpente para atacar seus inimigos. Uma vez por rodada, como uma ação livre, suas serpentes podem morder um inimigo em alcance corpo-a-corpo. O inimigo mordido sofre automaticamente 1d4 pontos de dano de perfuração.
- **Serpentes Venenosas.** Seus cabelos não são oleosos — são envenenados. O dano de suas serpentes aumenta para 1d12. Criaturas com algum tipo de resistência a veneno têm direito a um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível + modificador de Constituição da medusa) para reduzir esse dano à metade. Pré-requisito: Serpentes.

Meio-Dríades

Meio-dríades são filhos de mães dríades (não existem dríades machos) com pais humanoides (tipicamente humanos, elfos, meio-elfos ou qareen). A gravidez ocorre na grande árvore que é o corpo real da dríade: em seu tronco forma-se um tipo de útero translúcido, onde o bebê se desenvolve flutuando em seiva.

Poderes Básicos

- **Sabedoria +2.**
- **Armadura de Cortiça.** Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode fazer sua pele se tornar casca de árvore, recebendo um bônus de +2 na CA até o fim da cena.

Talentos Raciais

- **Armadura de Cortiça Aprimorada.** Você pode usar sua armadura de cortiça quantas vezes quiser.
- **Armas Naturais.** Sua ligação com os elementos naturais fortalece seus ataques. Quando usando uma clava ou bordão arco, você pode somar seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque.
- **Destreza +2.**
- **Empatia Selvagem.** Você sabe se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais, com um bônus igual a seu nível + modificador de Carisma. Normalmente, animais domésticos são indiferentes e animais selvagens são inamistosos (ou mesmo hostis, no caso de um predador faminto). Caso adquira a habilidade empatia selvagem por uma classe, recebe +4 nos testes.
- **Poderes Naturais.** Você pode lançar as magias constrição, forma de árvore, moldar madeira e torcer madeira à vontade, sem gastar pontos de magia. No entanto, lançar ou manter estas magias em áreas estéreis (grandes cidades, desertos, embarcações...) ou malditas (cemitérios, templos malignos, casas assombradas...) exige um teste de Vontade por rodada (CD 15, +1 por teste anterior).
- **Sabedoria +2.**
- **Sentidos Selvagens.** Você recebe +4 em testes de Percepção e Sobrevivência.

Meio-Orcs

Mestiços de um orc com humano, meio-orcs quase sempre são fruto de violência. Quando não são abandonados ainda bebês, são tratados como párias durante toda infância. Seja pela criação dura, seja pelo sangue monstruoso que corre em suas veias, quase sempre se tornam adultos violentos e cruéis.

Poderes Básicos

- **Força +2.**
- **Cruel.** Uma vez por dia, como uma reação, você pode rolar novamente um ataque recém realizado.

Talentos Raciais

- **Brutal.** Você recebe +2 em jogadas de dano corpo-a-corpo.
- **Cria das Trevas.** Você recebe visão no escuro e +1 em jogadas de ataque corpo-a-corpo realizadas no escuro.
- **Destreza, Constituição ou Sabedoria +2.**
- **Destruidor.** Seu multiplicador de crítico com ataques corpo-a-corpo aumenta em +1 (ou seja, passa a ser x3 para armas x2, x4 para armas x3 e assim por diante).
- **Explosão Muscular.** Uma vez por dia, como uma ação livre, você recebe um bônus de +10 num único teste de Força ou causa dano dobrado com um único ataque corpo-a-corpo.
- **Força +2.**
- **Mapa do Inferno.** Seu corpo é repleto de cicatrizes.

Você recebe os benefícios do talento Duro de Matar e +4 em testes de Intimidação.

• **Pária.** Rejeitado por todos, você se acostumou a agir sozinho. Você recebe +2 em jogadas de ataque e classe de armadura se não houver nenhum aliado em alcance curto.

Minotauros

Eles são o povo de Tauron, o Deus da Força e autoproclamado líder do Panteão. São uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. Acreditam que seu papel no mundo é proteger e governar os mais fracos.

Poderes Básicos

• **Força +2.**

• **Chifrada.** Uma vez por dia você pode atacar com seus chifres. Use esta habilidade como uma ação livre após acertar um ataque corpo-a-corpo. O dano do ataque aumenta em 2d6 + mod. For (o que significa que, na prática, você soma duas vezes o modificador de Força).

Talentos Raciais

• **Constituição +2.**

• **Couro Rígido.** Sua pele é dura como a de um touro. Você recebe +2 na classe de armadura.

• **Escornar.** Quando corre na direção dos seus inimigos, você baixa a cabeça e deixa os chifres fazerem o trabalho. Sempre que faz uma investida, seu dano corpo-a-corpo aumenta em +2d6. Você não pode usar este talento e o poder chifrada no mesmo turno.

• **Faro.** Seu focinho fornece um senso de olfato apurado. Você recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença e quantidade de criaturas em alcance curto.

• **Força +2.**

• **Força e Honra.** Você pode gastar uma ação de movimento para adotar uma postura disciplinada, que melhora sua capacidade de luta. Se fizer isso, você recebe +2 nas jogadas de ataque. O bônus termina se você se mover.

• **Húbris.** Sua confiança excessiva e orgulho exagerado o tornam forte — mas também fazem com que um fracasso seja apavorante. Como uma ação livre, você pode receber +4 numa jogada de ataque. Entretanto, se errar o ataque, ficará pasmo até o fim de seu próximo turno. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o dado.

• **Logica Labiríntica.** Sua mente processa mesmo os maiores enigmas com facilidade. Você recebe +2 em testes de Vontade e +8 em testes de Sobrevivência para se orientar.

• **Protetor dos Fracos.** Você recebe +2 em jogadas de ataque e classe de armadura se houver um aliado mais fraco (em termos de jogo, com nível menor) ou inconsciente em alcance curto.

CAVERNA DO SABER

Qareen

Também conhecidos como meio-gênios, os qareen são descendentes de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, elementais e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a Deusa da Magia.

Poderes Básicos

• **Carisma +2.**

• **Pequenos Desejos.** Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode lançar uma magia que conheça sem gastar pontos de magia, desde que alguém tenha pedido isso para você nessa rodada ou na rodada anterior. Se sua classe inicial não fornece magias, você aprende uma magia de 1° nível à sua escolha que pode lançar apenas com esta habilidade.

Talentos Raciais

• **Carisma +2.**

• **Controle da Marca.** Você pode fazer sua marca de Wynna brilhar, o que aumenta sua capacidade de canalizar poder mágico, mas o deixa mais vulnerável. Enquanto a marca estiver brilhando, o custo para lançar magias reduz em 1 PM (mínimo 1), mas você sofre –2 na classe de armadura. Fazer a marca começar ou parar de brilhar é uma ação livre.

• **Corpo Arcano.** Seu corpo absorve energias místicas. Você recebe +2 em testes de resistência contra magias. Se for bem-sucedido num teste de resistência contra uma magia, recebe um número de PM igual ao nível da magia.

• **Surto Mágico.** Com uma ação livre, você aumenta a classe de dificuldade do teste de resistência contra sua próxima magia em +4. Você pode usar este talento uma vez por dia.

• **Mente Arcana.** Você recebe +2 pontos de magias e +4 em testes de Identificar Magia.

• **Inteligência +2.**

• **Imunidade Mágica.** Conforme sua ascendência, você se torna imune a um tipo de ataque: água (imunidade a frio), ar (sônico), fogo (ah... sim, fogo), terra (ácido), luz (eletricidade) e trevas (energia negativa — inclui tanto dano quanto efeitos de nível negativo).

• **Tatuagens Magníficas.** Quando você quer, suas tatuagens brilham, tornando-o mais atraente... Ou assustador. Você recebe +2 em todos os testes de perícia baseados em Carisma.

• **Ventos Sobrenaturais.** Você pode lançar voo uma vez por dia.

Sulfure

Diabos e demônios visitam o Plano Material com objetivos variados — desfrutar dos prazeres terrenos, corromper almas mortais ou cumprir missões em nome de seus lordes. Muitos têm a habilidade de assumir formas humanas, facilitando seu disfarce como nativos. Outros, assim como os anjos, podem ter sido conjurados e capturados como escravos. De qualquer forma, romances entre mortais e abissais podem produzir descendência. Essa prole é chamada sulfure.

Poderes Básicos

• **Inteligência +2.**

• **Maldição Infernal.** Uma vez por dia, como uma reação, você pode forçar uma criatura em alcance curto a rolar novamente um teste recém realizado. A nova rolagem sofre uma penalidade de –2, e o alvo desta habilidade fica com o pior resultado entre os dois rolados.

Talentos Raciais

• **Canalizar Energia Negativa.** Como uma ação padrão, você libera uma onda de energia negativa (uma luz púrpura, enervante e fria) que alcança um raio de 9m a partir de você. Criaturas vivas à sua escolha sofrem 1d6 pontos de dano, e mortos-vivos curam 1d6 pontos. O dano curado ou causado aumenta em 1d6 a cada quatro níveis (2d6 no 5° nível, 3d6 no 9°, 4d6 no 13° e 5d6 no 17° nível). Você pode usar este talento uma vez por dia. Caso adquira a habilidade canalizar energia negativa por uma classe, os dados acumulam.

• **Destreza +2.**

• **Inteligência +2.**

• **Língua Bifurcada.** Você acha fácil mentir e assustar. Você recebe +4 em testes de Enganação e Intimidação.

• **Maldição Infernal Adicional.** Você pode usar sua maldição infernal três vezes por dia.

• **Passos Sombrios.** Você possui passos leves e parece estar sempre cercado por sombras. Quando os outros se dão conta, você já está sobre eles. Você recebe +4 em testes de Furtividade e Iniciativa.

• **Sádico Aproveitador.** Você recebe um bônus adicional de +2 em jogadas de ataque contra um oponente caído, desprevenido ou flanqueado.

• **Trevas Profanas.** Você recebe visão no escuro e pode lançar escuridão uma vez por dia.

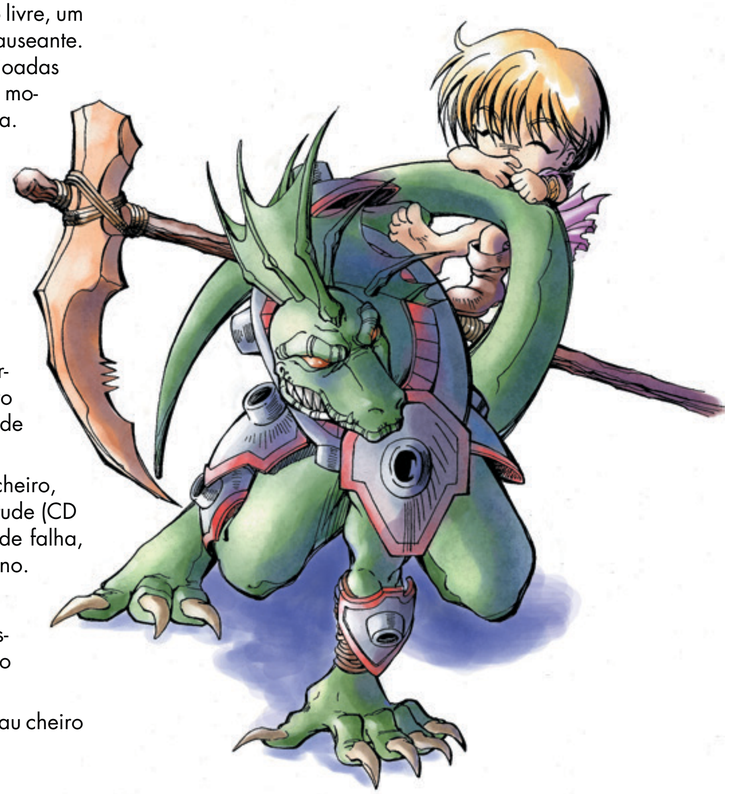
Trog

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens-lagarto. Foram criados por Tenebra, mesma divindade responsável pela concepção dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas.

Poderes Básicos

• **Constituição +2.**

• **Mau Cheiro.** Uma vez por dia, com uma ação livre, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todos os humanoides em alcance curto ficam enjoadas (podem realizar apenas uma ação padrão ou de movimento, não ambas, em seu turno) por uma rodada. Uma mesma criatura não pode ser afetada por esta habilidade mais de uma vez por cena.



Talentos Raciais

• **Constituição +2.**

• **Couro Rígido.** Sua pele é dura como a de um lagarto. Você recebe +2 na classe de armadura.

• **Escamas.** Você recebe +4 na classe de armadura. Esse bônus é cumulativo com o de couro rígido (para um total de +6), mas não com o bônus de armaduras. Pré-requisito: Couro Rígido.

• **Fedor Fedentino.** Quando você usa seu mau cheiro, as criaturas afetadas devem fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. Con). Em caso de falha, ficam atordoadas, em vez de enjoadas, por um turno.

• **Força +2.**

• **Habitante das Profundezas.** Você recebe deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre e visão no escuro.

• **Mau Cheiro Adicional.** Você pode usar seu mau cheiro três vezes por dia.

• **Mimetismo.** Sua pele muda de cor para se adequar ao ambiente atrás de você. Você pode gastar uma ação de movimento para receber camuflagem (pode usar Furtividade para se esconder mesmo sem nenhum outro tipo de cobertura e ataques contra você possuem 20% de chance de falha). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, dura até o fim da cena e só pode ser usada se você estiver sem armadura ou com armadura leve.

• **Mordida.** Você tem uma arma natural de mordida (dano 1d6, perfuração). Quando usa uma ação padrão para atacar, você pode atacar com a mordida e armas, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

GUILHERME DEI SVALDI

O Leque e a Espada

por Kali de Los Santos | arte por Dora Lauer

— Pega a espada, Kawakami. É de presente.

A menina hesitava em aceitar o pacote que o hanyô entregava. Ele tinha olhos roxos e balançava a longa cauda cinza como um cachorro alegre. Seu sorriso de dentes pontiagudos não esmaecia frente à seriedade de Kawakami.

— Você a roubou?

— Sei que você não gosta disso, então fiquei fazendo truques para viajantes do Hanamachi até ganhar dinheiro suficiente pra comprar.

Era verdade que Índigo andara sumido nas últimas semanas e que os que passavam pela região das gueixas, conhecida como Hanamachi, em geral tinham dinheiro. Kawakami resolveu não fazer desfeita e pegou a katana. Depois de se desfazer do embrulho e tirar a espada da bainha, sentiu o que nada em seu treinamento rígido para ser gueixa deixava: sentiu que este era o caminho que devia trilhar.

— Sabia que ia fazer essa cara séria! — disse Índigo, girando no lugar e depois se curvando de rir. — Vem, eu te dei um presente! Dance comigo!

Depois de embainhar a katana, Kawakami fez alguns movimentos de dança tradicionais, com um leque imaginário na mão. Essa havia sido a relação dos dois por alguns anos: Kawakami trazia comida para o jovem que morava, de acordo com ele mesmo, “embaixo do mais belo arbusto, depois da terceira volta sem volta da estrada”, e Índigo lhe trazia histórias dos antigos samurais, das novas samurais mulheres que começavam a surgir na região e também de guerreiras lendárias armadas com naguinatas, esquecidas pela história de Tamu-ra. Às vezes, Índigo conseguia livros sobre tradições e ensinamentos marciais, mas estes haviam ficado mais escassos depois que a menina ficou velha o suficiente para entender que eram roubados.

No dia seguinte, Kawakami teve dificuldade para se concentrar nas aulas. Apesar de ser uma maiko, ou gueixa em treinamento, a jovem de longos cabelos negros sentia que sua vocação era como a de diversas gerações de sua família: ser samurai. Agora, além dos exercícios de força e resistência que tomavam parte dos momentos de descanso, treinaria o manejo da katana com o auxílio das memórias de seus antepassados, dos livros que mantinha escondida e de Índigo.

Uma das gueixas professoras, Yukiko, fazia vistas grossas às escapulidas de Kawakami, pois sabia que a menina levava comida para o jovem hanyô que habitava as redondezas. A professora não sentia muita empatia pela situação de Índigo, mas sabia que era melhor que o hanyô de olhos cor-de-crepúsculo estivesse feliz com a existência da escola ali. O templo, em grande parte destruído pela Tormenta, fora reerguido com a generosidade de tamuranianos que prezavam pela preservação cultural após o retorno a Tamu-Ra, e despertar a ira do antepassado mágico do hanyô poderia destruir frutos delicados que começavam a nascer deste esforço.

Kawakami queria que seus pais e irmãos, mortos numa batalha entre kaijin errantes, enquanto construíam um sobrado para voltar a viver nas terras inférteis de Tamu-Ra, tivessem orgulho dela. Por mais que agradecesse Lin-Wu todos os dias pelas gueixas que a haviam resgatado, dado um lar e educação, sabia que, no fim, não poderia seguir a profissão das tutoras. Dentro dela, a honra samurai de sua família não poderia ser apagada.

Os anos foram cada vez mais difíceis para Kawakami e sua vida dupla. As aulas de artes, música, jogos, caligrafia, literatura e jogos passaram a se somar às longas horas para arrumar os cabelos em penteados elaborados, o aprendizado sobre a tradicional e complexa cerimônia de chá, e as visitas cada vez mais frequentes às casas do ramo da região, para aprender na prática sobre a profissão. Mesmo com menos tempo, Kawakami não deixou de se dedicar às artes da espada. Quando ela e Índigo se encontravam, ao invés de conversar, treinavam juntos: ela, com a katana que ganhara de presente anos antes; ele, com jutsus que aprendia e aperfeiçoava a cada dia.

Em uma noite fresca de outono, após o treino, os amigos sentaram para descansar. Kawakami começou a retirar o pano que usava na cabeça para não desmanchar o intrincado penteado.

— Não incomoda muito essa coisa toda no cabelo? — perguntou Índigo. Ele tinha os cabelos longos e emaranhados, e usava vestes feitas de retalhos coloridos.

— Incomoda. Mas se eu cuido bem, só preciso fazer uma vez na semana, então está bem.

— Você dorme com o travesseiro furado, né?

— Sim — riu Kawakami. — Mas já me acostumei.

Eles ficaram em silêncio, e logo Índigo se levantou. Olhando para o céu, deu passos para a frente.

— Sabe, ainda acho que você deveria ir treinar de verdade. Com um mestre.

Kawakami não disse nada. Massageava as mãos que precisavam se manter delicadas, com óleo de hinoki.

— Sei que sempre digo isso — continuou o hanyô. — Mas sei onde tem bons mestres, mestres que treinam mulheres. Você está crescendo e ficando aqui, mas não é o que você quer.

— Eu tenho uma dívida — respondeu a maiko. — Tudo que fizeram por mim, desde me resgatarem, até os penteados e quimonos que uso, nada foi de graça.

Preciso me tornar gueixa e pagar esta dívida antes de partir.

— Mas elas não dizem tanto que fazem isso para manter a tradição viva? Se você nem vai seguí-la, elas estão gastando pra nada.

— Não fale assim! — Kawakami se levantou. — Não posso decepcioná-las agora, tão perto de começar a trabalhar. Tem a Yukiko, que sempre me acobertou, tem a Sayako, minha onee-san, que me guia nas casas de chá. Preciso pagar essa dívida; se não a de dinheiro, a de honra.

— Juro que tento entender, mas pra mim você só fala "blá blá honra blá blá dívidas".

Kawakami bufou.

— Acordo cedo amanhã, então vou dormir.

— Não — exclamou Índigo. — Desculpe. Não quis zombar. Mas é que…

— Mas é que nada, Índigo. Sou assim, e quero seguir meus caminhos com integridade. Sei o que você pensa sobre o assunto, não precisa repetir sempre.

— Kawakami! Eu… Eu tenho um presente. A sua espada estava velha e pequena. — Índigo falava com a voz hesitante. — Deixei o presente onde você a esconde. Era uma surpresa.

Sem dizer nada, Kawakami foi até as ruínas da pequena construção atrás da escola para encontrar o presente. Levantando uma pedra, descobriu um embrulho que não estava lá antes e o abriu. Uma katana recém forjada. A bainha e o punho eram negros, como seus cabelos, com uma fina linha índigo indo de uma ponta a outra. Kawakami nunca havia visto algo de tamanha beleza. Mas não teve tempo de apreciar a katana; em suas costas, a voz de Yukiko soou.

Yukiko arrancou a espada de sua mão antes que pudesse reagir, e puxou Kawakami pelo braço até a escola. Kawakami sabia que poderia reagir, sair dali levando a espada; poderia encontrar Índigo, que a levaria para um mestre. Mas sua dívida falava mais alto. Então apenas chorou.

— É isso o que você faz? Treina para… para lutar?

Kawakami não reagiu.

— Pudera ser tão masculina e musculosa. Isso não é para mulheres, Kawakami. Não sei o que você tem na cabeça para achar que seria adequado.

— Mas existem mulheres samurais.

— Existem pessoas que não respeitam as tradições! Mulheres samurais existem e devem ser todas umas degeneradas. Uma boa mulher deve ser feminina e dócil, não uma guerreira. Veja estes cabelos, o penteado já está se desfazendo!

Yukiko puxou uma mecha de cabelo que estava começando a se soltar.

— Você vai precisar refazer tudo isso amanhã, ao invés de apenas arrumar e colocar os ornamentos.

Kawakami seguia olhando para os próprios pés.

— Você sabe que sempre a acolhemos e gastamos muito com seu treinamento. Muitas vezes inclusive pedi para as cozinheiras que lhe dessem comida a mais para o hanyô. Ou você não percebeu isso?

— Percebi, sim, Yukiko-sensei.

— E onde está sua gratidão?

— Sou muito grata, sensei.

— Pois não parece. Você é uma maiko, precisa ser uma boneca de porcelana perante a sociedade. O que vai fazer quando se tornar gueixa? Logo deveria estar pronta para trabalhar de verdade, trocar seu colarinho vermelho pelo branco.

Yukiko continuou listando as falhas da aprendiz e como ela deveria se portar, mas a maiko não estava escutando: estava pensando em como teria de abrir mão de seu sonho, sua vocação, para pagar a dívida de vida que tinha com as gueixas.

Nos dias que seguiram, Kawakami se sentiu entorpecida. As aulas, as refeições, as longas horas para fazer os penteados, o trabalho de colocar o kimono; tudo passava com certa dormência, como se estivesse presa dentro de um corpo sem sensações, que apenas agia pelo hábito. As visitas às casas de chá a faziam sentir cada vez mais distante de si mesma.

Enfim, o dia em que Kawakami se tornaria gueixa chegou. Pela manhã, a jovem foi tirar medidas para novos kimonos. Quando ela e sua onee-san voltaram para a escola, não encontraram o que esperavam.

Parte da construção havia desabado e se ouviam muitos gritos. Sayako entrou em choque e começou a chorar; o condutor da carruagem entrou em pânico. Pensando nas gueixas desprotegidas na escola, Kawakami sentiu que precisava fazer alguma coisa.

— Kawakami!— gritou sua onee-san, tentando impedi-la de sair da carruagem.

— Eu sei o que estou fazendo — respondeu Kawakami. Se desvencilhou das mãos da gueixa e, após tirar seus sapatos, saiu correndo para dar a volta na escola. Tentando se livrar do pesado kimono no caminho, Kawakami chegou a cair; nunca fazia isso sozinha, tamanha a dificuldade. Mas ao chegar à janela que pretendia subir, rasgou as sedas delicadas que a prendiam e ficou apenas com a parte simples e leve da roupa.

Kawakami podia ouvir os grunhidos ferozes de alguma besta em meio aos gritos, mas que besta conseguiria fazer desabar um telhado? Chegando aos aposentos de Yukiko, revirou tudo até achar sua katana, atrás de um gaveteiro.

A respiração de Kawakami estava acelerada. Ela correu até o saguão de entrada e então viu o causador de tamanha destruição: com quatro pares de olhos, quelóides no lugar de uma boca, uma couraça verde-escura e garras longas no lugar de mãos. Era um kaijin. Algumas moças se encolhiam pelas paredes sob o olhar terrível da aberração.

Dando um passo para a frente e desembainhando a katana, chamou a atenção do monstro com um grito. O kaijin veio em sua direção, passos fortes no tatame. Kawakami pensou em como atraí-lo para o outro lado da sala, dando espaço para que gueixas e maikos fugissem pelo corredor.

— Então temos uma desafiante! — bradou a voz áspera do kaijin.

As mãos trêmulas de Kawakami se firmaram enquanto se deslocava para o lado, as pernas cruzando uma sobre a outra. Seus passos estavam inseguros e ela quase

caiu ao tropeçar em uma viga no chão. O kaijin deu uma risada gutural. Kawakami respirou fundo e concentrou-se em seu treinamento samurai, pisando com mais firmeza no chão. O kaijin e a humana se encaravam. Então, ele atacou.

O barulho das garras na espada ressoou e Kawakami se desvencilhou e rolou para o lado. O kaijin atacou de novo, e Kawakami defendeu dando suporte à lâmina com uma das mãos. O atacante fez pressão para baixo com as garras, empurrando a katana, enquanto Kawakami tentava se manter firme. Em poucos segundos, ela foi ao chão. Em seguida, o kaijin a chutou nas costelas, fazendo-a rolar pelo chão empoeirado.

Kawakami se levantou enquanto o kaijin a observava e, com o canto do olho, viu as mulheres entrando no corredor. O monstro aproveitou o momento de distração para atacar, correndo na direção da geixa e golpeando com suas garras. Com o lado da katana, Kawakami conseguiu conter o ataque. Porém, mesmo tentando manter a postura de defesa, foi novamente ao chão depois de certa pressão do kaijin. A força dele ultrapassava muito a sua.

Enquanto o kaijin ria como se já a houvesse derrotado, Kawakami enxergou uma abertura em sua carapaça, no tornozelo. Ela conseguiu se mover, ainda ignorada pelo kaijin, e golpeá-lo na falha de seu escudo natural, com pouca força.

Mais surpreso do que machucado, o kaijin deu um pulo para trás, umas poucas gotas de sangue escorrendo no chão empoeirado. Kawakami usou este tempo para levantar enquanto procurava por outras aberturas: encontrou-as em todas as vértebras angulosas do kaijin. Tendo isso em mente, avançou para antingí-lo atrás do que deveria ser um joelho. Abaixando-se, tentou dar passos firmes como havia treinado, mas o kaijin, não mais surpreso, recuou um pouco e chutou, atirando-a sobre destroços do telhado.

O kaijin fez um barulho desdenhoso enquanto Kawakami levantava e em seguida atacou, dessa vez pelo lado, mas ela conseguiu pará-lo com a katana, virando o corpo com agilidade. Surpresa consigo mesma, usou a oportunidade e deslizou a lâmina para uma falha entre as couraças, mas desta vez ele já estava

preparado e apenas aguentou; com seu outro braço, o kaijin encurralou Kawakami em um agarrão. Entendendo a intenção do monstro, a gueixa forçou a katana na pele do kaijin com a força de todo seu corpo e, para o espanto de ambos, a lâmina atravessou até o outro lado, cortando fora as garras do animal e fazendo jorrar sangue.

Arfando, Kawakami se afastou enquanto o kaijin urrava de dor. Sabendo que ele atacaria de maneira mais desesperada dali em diante, Kawakami ficou em posição, pronta para atacar assim que ele se virasse. Estava satisfeita com a rapidez com a qual havia reagido ao ataque anterior, mas preferiu firmar sua base ao invés de se deixar mais livre para movimentos ágeis. Ainda berrando, o kaijin ficou de frente para Kawakami, com o olhar confuso. Antes que algum dos dois tomasse a iniciativa de atacar, uma voz ecoou pelo átrio.

— Kawakami — gritou Índigo, entrando por onde as gueixas haviam saído.

Os olhos deles se cruzaram por menos de um segundo e logo Kawakami voltou a encarar o kaijin, temendo um ataque súbito do monstro machucado. Índigo se aproximou sem tirar os olhos do monstro.

— O que você quer? — perguntou, mantendo a voz baixa. Kawakami ficou surpesa: não havia lhe ocorrido a possibilidade de dialogar com o kaijin.

— Você é o maldito hanyô que fica dançando por aqui — rosnou em resposta o kaijin, suas garras tentando segurar o braço decepado. Estava perdendo muito sangue.

— Este sou eu, sim. É uma boa descrição — retrucou Índigo. — Mas não responde minha pergunta. O que você quer?

— Quero minhas ruínas de volta. Eu morava aqui até essas humanas ridículas e pintadas invadirem.

— Mas já faz anos que a escola foi inaugurada — disse Kawakami com a voz fraca.

E faz anos que saí a procura de um bom lugar para viver, mas não encontrei. Quero minhas ruínas de volta, nem que precise destruir tudo para conseguí-las — a

voz rouca do kaijin parecia estar esmaecendo. — Se vocês estão no meu caminho, serão destruídos também — continuou. Assim que ele deu um passo em direção a Kawakami, Índigo correu para se colocar entre os dois. O kaijin, com seus reflexos inalterados pelo ferimento, golpeou o hanyô no meio do corpo com suas garras; Índigo foi jogado no chão, com ferimentos visíveis através de um rasgo recém-feito em suas vestes coloridas.

Apesar de rápido, o ataque não parecia ter sido tão forte quanto os anteriores, e o kaijin estava parado entre Kawakami e Índigo com a respiração ofegante. Poças grandes de seu sangue manchavam o tatame. A gueixa sentiu o impulso de ver como Índigo estava, mas se colocar na frente do kaijin não parecia sensato. Índigo sentou no chão devagar, colocando uma mão sobre as costelas ensanguentadas. O kaijin parecia confuso: olhava da humana para o hanyô, como se ponderando quem atacar primeiro.

Kawakami também tentava traçar estratégias. Se ele a atacasse, ela já havia percebido uma abertura na carapaça verde logo abaixo do peito, e poderia tentar contra-atacar. Mas se fosse para cima de Índigo, ela precisaria pensar em algo rápido para detê-lo antes que ele machucasse seu amigo mais gravemente.

Não querendo ficar parado, Índigo começou a fazer uma conjuração. Sentindo-se ameaçado, o kaijin avançou em um pulo em direção ao hanyô, que rolou para o lado, desajeitado, para não ser atingido. Sem pensar, Kawakami foi em direção aos dois, e acabou com diversos cortes em seu braço esquerdo quando o kaijin se virou por reflexo. Sangrando, passou a segurar a katana com uma mão só. A lâmina era pesada, e fazer os movimentos aos quais estava acostumada, que dependiam da firmeza das duas mãos, seria difícil. O kaijin, agora virado para ela, fazia menção de atacar, mas parecia começar a ficar tonto da perda de sangue.

Quase involuntariamente, Kawakami levantou o braço que segurava a katana, movendo a lâmina com alguma dificuldade por causa do peso, mas ainda com graça. Em instantes, entendeu seus instintos: se não podia brandir a espada, dançaria com ela, como dançava com o leque fechado. O kaijin a encarou por alguns segundos, seus quatro olhos seguindo o movimento esguio e sinuoso da lâmina,

antes de balançar a cabeça, como que para acordar de um sonho. Agora mais lento, se jogou em direção a Kawakami, que desviou com um ágil giro completo, impensável dentro da postura samurai. Sem o quimono pesado e as grossas faixas na cintura, dançar parecia muito mais libertador.

Sentindo seu braço ficando dormente, deu passos largos, se colocando entre o kaijin e Índigo. Ela mantinha a katana em movimento, contornando o ar em formas graciosas. Se virasse para Índigo, o veria hipnotizado pela dança da lâmina, mas ela mantinha seus olhos fixos no kaijin, que agora se virava e avançava em direção a ela. Concentrada, respirou fundo uma última vez antes de atacar de volta, abaixando-se e enfiando a katana de uma vez em uma das aberturas da carapaça do kaijin, logo abaixo do peito.

Por um segundo, nenhum dos dois se moveu. A katana atravessara as costas do kaijin. Então, Kawakami usou seu corpo para impulsionar a lâmina para fora, deixando um enorme corte que dava a volta em todo o lado esquerdo do monstro. Se debatendo, urrando, ele caiu ao chão, seu sangue se misturando ao pó.

Kawakami permaneceu parada. Os gritos cessaram. O kaijin estava morto.

A voz de Índigo soou distante.

— Você está bem? Você foi incrível! — exclamou o hanyô, levantando-se com dificuldade.

— Eu fui? — perguntou Kawakami, virando-se para ele com a respiração ainda pesada.

— É claro! Mas seu braço, precisamos fazer algo sobre o seu braço!

As gueixas e maikos voltaram para o saguão, algumas para agradecer Kawakami, algumas para tentar medir os danos. Yukiko estava entre as que pareciam analisar os estragos. Preferiu não chamar atenção. Levou Índigo consigo quando Sayako chamou-a para uma sala vazia onde poderiam fazer curativos.

Naquela noite, após um jantar improvisado, Kawakami juntou alguns de seus quimonos mais modestos para partir. Sayako, assim como outras gueixas jovens e maiko a agradeciam, além de lhe dar alguns presentes e um pouco de dinheiro para a jornada. Já as mais velhas em grande parte a ignoravam. No meio do salão de jantar, procurou Yukiko.

— Yukiko-sensei, eu…

— Não precisa dizer nada. Não concordo com o que você pretende fazer, mas depois de hoje não há dúvidas de que você não serve para ser uma de nós.

Kawakami não tentou argumentar. Ficava chateada com o tratamento frio, mas sua alegria em estar partindo com Índigo era mais forte. Quando se virou, ouviu Yukiko dizer:

— Mas sou grata pelas vidas que salvou. Obrigada.

Guardando o agradecimento em sua memória, foi embora. Índigo a aguardava nas pequenas ruínas do lado de fora.

— Então, pronta para virar uma legítima samurai?

— Espero que sim. Pronto para me levar para um mestre?

— Só se formos dançando!

Rindo, Kawakami fez alguns passos de dança tradicional com seu braço livre, enquanto o hanyô dançava, meio desajeitado pelos ferimentos, em sua volta.

Sob a lua, eles foram para a estrada em busca de um mestre para a jovem gueixa-samurai.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Grandes atores que começaram em filmes de terror!

ESTREIA INFERNAL

Os filmes de terror sempre foram considerados por muita gente como produções de baixa qualidade, com pouco orçamento e atuações ruins. Afinal, essas pessoas argumentavam, como apelavam para o terror, não precisava ter bons atores ou uma boa história, era só ter sangue, morte e sustos, né?

Na verdade, não é bem assim. Existem vários filmes de terror com histórias complexas e profundas e podemos citar grandes produções do gênero, várias ganhadoras de prêmios — inclusive o Oscar!

Quanto a atores, podemos considerar que sim, os filmes de terror são conhecidos por abrigar atores iniciantes, por vezes não tão bons quanto se poderia desejar. Mas o que poucos lembram é que diversos atores famosos começaram suas carreiras em filmes de terror. Em alguns casos foi a primeira experiência diante da câmera, as vezes até quando o ator era criança. Em outros, justamente o filme de terror deu destaque para o ator, que em seguida conseguiu chamar a atenção de estúdios, diretores e produtores de maior destaque.

Existem casos clássicos e famosos, como os nomes (não apenas de atores) que tiveram suas primeiras experiências no mundo do cinema graças ao lendário diretor e produtor **Roger Corman**, famoso pelos seus filmes de orçamento baixíssimos, boa parte deles dentro do gênero do terror. Corman deu oportunidades de trabalho para nomes como **Francis Ford Coppola, Ron Howard, James Cameron, Joe Dante** e **Martin Scorcese**. Também descobriu **Jack Nicholson, Charles Bronson, Robert de Niro, Sylvester Stallone** e **Sandra Bullock.** Alguns deles (como Jack Nicholson) tiveram suas primeiras aparições em filmes de terror (Nicholson fez a primeira versão de *A Pequena Loja dos Horrores* e *Sombras do Terror,* com **Boris Karloff**).

Premiados, alguns não gostam muito de lembrar desses primeiros trabalhos (às vezes, com razão), enquanto outros encaram a questão com bom humor, agradecendo a oportunidade e o carinho dos fãs do terror.

Fizemos uma seleção de nomes famosos, e suas primeiras participações no cinema, em filmes de terror.

Julia Louis-Dreyfus

A Elaine do sitcom *Seinfeld,* que atualmente é a protagonista de *Vice (Veep)* teve seu começo de carreira no terror, no filme *Troll,* de 1986. Como se não bastasse estrear num filme de terror, ela o fez numa produção terrível, cuja continuação (sim, teve um *Troll 2*) foi considerada pelo próprio diretor como um dos piores filmes do mundo. Felizemente, Julia não participou dessa continuação…

Jason Alexander

Outro astro de *Seinfeld*, Jason deu vida a George Constanza, o "ser humano mais desprezível do mundo", e estreou nas telas em *Chamas da Morte* (*The Burning,* 1981), onde um zelador de um acampamento de Verão que foi queimado num acidente, se vinga dos responsáveis. Conhecendo o George Constanza de *Seinfeld,* é difícil não imaginar que ele possa ter alguma culpa no tal acidente.

Paul Rudd

Comprovando que nenhum papel é pequeno para ele, **Paul Rudd**, recentemente emplacou no Universo Cinematográfico Marvel como o Homem-Formiga no filme homônimo (e no vindouro *Homem-Formiga e a Vespa*), Ele também começou num papel pequeno, estreando no cinema em *Halloween 6: A Última Vingança* (*Halloween: The Curse of Michael Myers,* 1995). Rudd faz o papel de uma criança que foi salva nos filmes anteriores e que desenvolve uma fascinação pelo assassino Michael Myers.

George Clooney

Ator, produtor, diretor, roteirista e eleito homem mais sexy do mundo várias vezes, **George Clooney** recebeu dois Oscars e cinco Globos de Ouro (entre muitos outros prêmios e indicações). Um ator imensamente conceituado de Hollywood e considerado um dos nomes mais poderosos na indústria cinematográfica atual. Nos anos 1980, Clooney já tinha participado em várias séries de televisão, mas não tinha despontado para o cinema até conseguir um papel em *De Volta à Escola de Horrores* (*Return to Horror High,* 1987), que apesar do nome (no original em inglês) não tem relação nenhuma com *Cérebro Diabólico* (*Horror High,* 1973). Não satisfeito com um filme (ruim) de terror, Clooney participou, no ano seguinte, de *A Volta dos Tomates Assassinos* (*Return of the Killer Tomatoes!,* 1988). Se é pra estrelar um filme ruim, que seja um BOM filme ruim!

Jennifer Aniston

Exatamente um ano antes de se tornar uma das atrizes mais queridas (e bem pagas) da TV norte-americana com *Friends,* **Jennifer Aniston** teve uma estreia bem menos… glamorosa (e rentável): no cinema, no primeiro filme da franquia *O Duende* (*Leprechaun,* 1993), fugindo do maligno leprechaun quer só queria seu ouro de volta. Isso sim seria um assunto interessante para se comentar com os amigos num café de Nova York, não?

Leonardo DiCaprio

Esse pode ser um choque para muitos fãs. Sim, **Leo DiCaprio**, de *Gangues de Nova York, Os Infiltrados, A Origem, Lobo de Nova York* e muitos outros títulos que estão na história do cinema moderno, ator favorito de grandes diretores como Martin Scorcese e **Quentin Tarantino** começou sua carreira num filme de terror.

Com apenas 17 anos (e parecendo menos) Leo teve estreou no cinema em *Criaturas 3* (*Critters 3,* 1991), onde fazia um garoto que encontra os krites, monstrinhos alienígenas devoradores de gente. Mesmo dentro da franquia *Criaturas* essa terceira continuação é considerada ruim. Curiosamente, o elenco tem DiCaprio e **Billy Zane**, dois atores que depois contracenariam em *Titanic*.

Charlize Theron

A inesquecível Furiosa de *Mad Max: Estrada da Fúria*, entre muitos outros papéis, também tem o seu pézinho nos filmes ruins. Aliás, num filme bem ruim! Seu primeiro papel no cinema foi em *Colheita Maldita III* (*Children of the Corn III: Urban Harvest*, 1995), com um personagem sem nome ou crédito, o que não foi lá um bom começo, temos que admitir. Anos depois, ainda no terror (mas de um tempo mais... mundano), Charlize faria uma interpretação memorável em *Monster: Desejo Assassino* (*Monster*, 2003) filme baseada na vida da serial killer **Aileen Wuornos**.

Mila Kunis

A carismática atriz ucraniana que ficou conhecida do público norte-americano pelo seriado *That 70's Show* (*De Volta aos Anos 70*, aqui no Brasil) e construiu uma carreira invejável, com interpretação de destaque em *Cisne Negro* (*Black Swan,* 2010), já nadou nas águas do terror. Especificamente, em águas bem perigosas, infestadas de peixes devoradores de carne humana. Com apenas 12 anos de idade, o primeiro papel de Mila no cinema foi em *Piranha,* de 1995, refilmagem do filme clássico de **Joe Dante** de 1978.

Johnny Depp

Conhecido por suas interpretações marcantes e estranhas, como o errático Jack Sparrow da franquia *Piratas do Caribe*, o novo Willy Wonka em *A Fantástica Fábrica de Chocolate,* o protagonista em *Edward Mãos-de-Tesoura* (assim como o protagonista de muitos filmes do diretor **Tim Burton**), Johnny Depp estreou no cinema em um papel bem menos exótico; como uma vítima de Freddy Kruegger em *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street,* 1984). Deep parece ter gostado da franquia, pois, apesar de seu personagem morrer no primeiro filme, ele aparece em *A Hora do Pesadelo 6: Pesadelo Final, a Morte de Freddy* (*Freddy's Dead: The Final Nightmare,* 1991), com outro personagem e creditado com outro nome (como Oprah Noodlemantra).

Para melhorar o currículo...

Em alguns casos, o ator ou a atriz não começaram no terror, mas participaram de filmes do gênero no começo de sua carreira, o que deu algum destaque e acabou ajudando a estrela em ascensão a conseguir um destaque maior em Hollywood. Alguns casos até ficaram bem conhecidos pelos filmes, outros acabaram envolvendo verdadeiras brigas judiciais para que seus nomes fossem propiciamente esquecidos dos créditos de alguns filmes...

O Rei Leonidas em seus tempos de cantor romântico

Gerard Butler

O grande Leônidas, que chutava pessoas no fosso berrando "Isso é Esparta", tem em seu currículo papéis terríveis no terror. Não estamos falando do Fantasma em *O Fantasma da Ópera* (*The Phantom of the Opera*, 2004), mas sim de quando participou de *O Enigma de Talos* (*Tale of the Mummy,* 1998) — em que contracenou com **Christopher Lee** — e daquela vez em que fez o papel de Drácula em *Drácula 2000*.

Matthew McConaughey e Renee Zellweger

Este caso é bem curioso. Não apenas um, mas dois grandes astros — que ficariam famosos em produções futuras, seriam indicados e ganhariam Oscars e outras premiações — participaram de uma produção que praticamente todos os envolvidos preferiam esquecer. Mathew e Renee estrelaram *O Massacre da Serra Elétrica: O Retorno* (*The Return of the Texas Chainsaw Massacre,* 1994). Um filme que não soube decidir se era um remake ou uma continuação, cheio de ideias estranhas. O filme era tão ruim que, anos depois, o estúdio decidiu relanççá-lo, ressaltando a presença dos astros (que agora eram famosos), e foi ameaçado de processo pelos agentes dos atores, que alegavam exploração indevida. Eventualmente, se encontrar algum dos dois atores, não diga que gostou da atuação deles em *O Massacre da Serra Elétrica*... Isso pode causar um clima tão ruim quanto o filme.

A Viúva Negra enroscada na teia de um filme horrível

Kevin Bacon

O herói da Terra favorito do guardião da Galáxia Drax, que salvou o mundo com sua dança em *Footloose: Ritmo Louco* (*Footloose*, 1984) (ou é assim que o Drax se lembra) é, na verdade, um ator com uma lista imensa de papéis, interpretações e participações em quase uma centena de filmes. Não é de se admirar que uma carreira dessas tenha, em seu início, uns papéis manchadinhos de sangue. Um deles, o mais marcante de começo da carreira de Bacon, foi em *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13th*, 1980), onde ele... bem, morre de forma sangrenta. Dez anos depois, Bacon participou de outro grande.... hmmm... clássico inesquecível, *O Ataque do Vermes Malditos* (*Tremors,* 1990).

Viggo Mortensen

O heroico Aragorn da trilogia *O Senhor dos Anéis* teve alguns papéis não tão heroicos quando começou a atuar. Começando que em 1990 ele também participou de *O Massacre da Serra Elétrica 3 (Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III)* como um dos integrantes da família Sawyer (a família caipira canibal insana do Leatherface). Pouco depois, interpretou ninguém menos que Lúcifer em *Anjos Rebeldes* (*The Prophecy,* 1995), contracenando com **Christopher Walken**.

Scarlett Johansson

A fabulosa e talentosa atriz que gravita com facilidade em qualquer gênero de filme, comédia, drama, ação, ficção científica, policial e outros, chama a atenção tanto de público quanto de cineastas com sua atuação impecável em qualquer filme que participe (e dos fãs da Marvel como a Viúva Negra). Como não podia deixar de ser, Scarlett também teve suas primeiras experiências na tela grande com o terror, mais especificamente com a comédia de terror *Malditas Aranhas!* (*Eight Legged Freaks,* 2002) com apenas dezoito anos de idade!

ROGERIO SALADINO

Um papo torto sobre as nuances interpretativas da tendência Leal dentro do Sistema d20

LEI & ORDEM

ENCONTRO ALEATÓRIO

O balizamento de interpretação dentro do eixo de tendências no sistema D20 é potencialmente um dos mais comuns e acalorados debates nas mesas e grupos de RPG. Apesar de ser o componente central do jogo (afinal, se chama jogo de interpretação!), muitos jogadores preferem se ater às regras do sistema e deixar de lado a complexidade envolvida em construir uma personalidade sobre os números da ficha. Talvez devido ao fato que as regras de interpretação no sistema D20 não são exatamente regras, e sim um guia.

Ao contrário de uma habilidade de classe ou efeito de magia, as regras de tendência são passíveis de nuances interpretativas, e portanto complicadas, principalmente as do eixo clássico do d20 em que a tendência é composta por uma faceta Bem x Mal somada à outra Ordem x Caos.

Antes de mais nada, quero deixar claro que a análise a seguir tem poucas bases teóricas ou catedráticas além da pura vivência desse que vos fala. Apesar da experiência de mais de uma década como comunicador, ator e RPGista, não sou nenhum acadêmico, por isso peço que encarem essa coluna como um papo de bar, não como um conjunto de leis escrita em pedra.

O bom, o neutro e o mau

Dito isso, quero falar rapidamente sobre a descrição que costumo usar sobre bem e mal para novos jogadores. O eixo Bom-Neutro-Mau é também chamado de eixo da ética.

A ética, no dicionário, é descrita como um conjunto de valores, individuais ou coletivos, considerados universalmente como norteadores das relações sociais e da conduta dos homens. Em filosofia, é a investigação dos princípios que motivam, distorcem, disciplinam ou orientam o comportamento humano. Em resumo, a ética é o indicador de como seu personagem se comporta em relação aos outros indivíduos. Um personagem de boa ética, ou boa índole, é geralmente mais altruísta, tem empatia, procura ser sempre honesto e honrado em suas atitudes, e se sente tocado pelo sofrimento alheio, o que alimenta um ímpeto de ajudar os demais. Já um personagem maldoso, que pode ser designado como de má índole, tende a não se importar com os sentimentos nem as condições físicas dos outros indivíduos e de forma consciente, comete atrocidades sem pesar ou remorso.

Esse eixo é um pouco mais claro: personagens bons tendem a fazer atos tidos como universalmente bondosos, enquanto personagens maus não se incomodam de causar sofrimento para atingir seus objetivos. Claro que existe todo um espectro entre o bem e o mau absoluto, e a maioria dos personagens vai passear na zona cinza. Por isso mesmo que se chama "tendência". Personagens Neutros, nesse caso, são mais egoístas — tendem a realizar igualmente atos positivos ou negativos, focando mais em seus objetivos pessoais. Uma pessoa que ignora um pedinte faminto não é necessariamente má, assim como uma pessoa que não comete maldades como mentir ou agredir não é automaticamente boa.

O leal, o neutro e o caótico

Agora vamos ao cerne da questão: o eixo Leal-Neutro-Caótico. A neutralidade e o caos são, ironicamente, um pouco mais objetivos. Indivíduos neutros neste eixo simplesmente confiam mais no bom senso do que nas leis escritas, e obedecem a autoridades até o limite de sua ética pessoal. Já pessoas caóticas valorizam sua liberdade, física ou ética, acima de qualquer regra ou convenção social, e desafiam prontamente toda autoridade ou tradição que ameace seus desejos, sejam eles benevolentes ou nefastos.

Tomando o excerto do livro básico de regras de *Tormenta RPG*, temos a seguinte definição de uma pessoa Leal:

"Pessoas Leais cumprem seus deveres, respeitam a lei, a autoridade e a tradição. Dizem a verdade, não importando as consequências. São honestos, confiáveis, fiéis e obedientes — mas também podem ser literais e teimosos, ter mente fechada e dificuldade para se adaptar a situações novas. Muitas vezes são ingênuos, achando que todos são sinceros e dignos de confiança. Por outro lado, também acreditam que todos têm obrigações, e podem ser intolerantes com aqueles que não as cumprem".

Primeiramente, gostaria de apontar que, na minha opinião, existe um problema linguístico na tradução do inglês (idioma paterno do sistema d20) que complica a interpretação deste eixo. Em inglês, a palavra que determina esse eixo é lawful, cujo significado é algo que está em conformidade e acordo com as leis ou regras estabelecidas em um local ou cultura. Leal é uma tradução correta, uma vez que, pelo que consta no dicionário, uma pessoa leal pode ser definida como:

1. sincero e fiel às regras que norteiam a honra e a probidade; franco, honesto, reto.

2. que denota responsabilidade para com os compromissos assumidos; correto, fiel.

O grande problema é que o adjetivo "leal" também denota lealdade, ser fiel a princípios e pessoas que não obrigatoriamente tem relação com a moral ou com a legislação de uma sociedade. Essa palavra, em inglês, seria loyal. Por exemplo, um capanga de um lorde do crime que é extremamente leal a seu mestre (LOYAL) é totalmente desrespeitoso para com as "regras que norteiam a honra e a probidade" (o oposto do que seria uma pessoa LAWFUL) uma vez que ele é, bem, um criminoso!

Essa interpretação ambígua fez com que os conceitos da tendência Leal no Brasil ficassem mais obscuros. Já vi muita gente defendendo que um vilão "leal a seus princípios" seria Leal e Mau, quando na verdade ele é uma pessoa tremendamente egoísta e imoral, que não segue nenhuma norma social, fazendo apenas o lhe convém particularmente como "princípios", muito mais próximo da neutralidade. Ora, se uma pessoa leal, como diz o excerto, respeita a lei, a autoridade e a tradição, como é possível que alguém que cria suas próprias leis, ignorando as já estabelecidas pelo contrato social vigente, seja leal a algo que não só a si mesmo? Esse comportamento contradiz tanto a definição do dicionário como a definição do livro de regras sobre ser Leal. Partindo desse pensamento, vamos explorar um pouco mais a fundo cada um dos eixos Leais em D20.

Vamos começar pelo personagem Leal e Neutro, o dito "juiz", adepto da máxima de que ninguém está acima da lei. Aqui é importante frisar que a lei não é algo particular, mas sim um acordo fundamental que rege a sociedade ou o meio em que o personagem foi criado. Afinal de contas, uma pessoa que "segue as próprias regras" independentemente de qualquer outra coisa é praticamente caótica pelo prisma dos demais membros da sociedade! Apesar do livro básico de TRPG afirmar que *"Alguns adotam uma disciplina mais pessoal"*, isso não quer dizer que eles fazem as próprias regras, mas sim que estão preocupados em segui-las de forma pessoal e particular, ao invés de fiscalizar seu cumprimento por terceiros, como por exemplo um samurai que segue seu código de honra a todo custo, mas não se importa que não-samurais quebrem suas regras.

Veja bem que, tal código, não foi inventado pelo personagem em questão, sendo muito anterior a ele, tradicional à sua classe, e é exatamente isso que o torna um personagem leal. A contraparte da neutralidade se manifesta na condição emocional que suporta o cumprimento das leis.

Tomando outro exemplo, um soldado que obedece sem questionamentos às ordens de seus superiores, mesmo que isso o leve a cometer ações ditas "malignas", como matar todo um pelotão do exército inimigo na calada da noite. Esse soldado não o faz de livre vontade, e nem sente prazer em matar essas pessoas. Inclusive, um personagem com mais profundidade carregaria traumas de violências que cometeu em nome de seu país, e talvez até mesmo remorso! Porém, para ele o cumprimento da missão está acima de seus valores éticos, e suas emoções não podem interferir no código de conduta militar. É o tipo de personagem que não atacaria um grupo de aldeões indefesos, mas não por piedade, e sim simplesmente porque suas ordens são para combater soldados inimigos, e não para massacrar o povo civil.

Passamos agora para os personagens de tendência Leal e Bondosa. Esses personagens são heroicos, benevolentes, e sentem uma necessidade intrínseca de corrigir o mal do mundo de forma justa e honrada. Esse tipo de personagem acredita que os fins não justificam os meios, e que se uma boa ação requer o infringimento das regras, ela não é tão boa assim. Considere esse personagem o famoso "certinho": ele obedece às leis e segue uma vida íntegra, classicamente representado pela figura do paladino em armadura reluzente. No entanto, apesar de não parecer, esse tipo de personagem não é nada raso, e geralmente carrega consigo uma tremenda força de vontade.

Personagens clássicos dessa tendência como Superman e, mais recente, o grande herói All Might, do famoso mangá *My Hero Academia*, têm uma clara noção de que fazer sempre o que é correto cobra um grande preço, e temem fraquejar em algum momento de desespero. Esses personagens não são tolos — eles sabem que suas vidas seriam mais fáceis se escolhessem outros caminhos mais tortuosos, mas sua virtude os impulsiona para a justiça. Explorar essa dualidade pode dar muito mais profundidade ao personagem, além de fortalecer os motivos e propósitos que fazem-no tender ao caminho da lealdade e da bondade. O importante é entender que esses personagens seguem as leis porque acham que é a coisa certa a se fazer, ou até mesmo porque acreditam que, servindo como exemplo aos demais, podem tornar o mundo um lugar melhor.

Por fim, mas não menos importante, temos os vilões da tendência Leal e Maligno, talvez o tipo mais controverso. Como é possível que uma pessoa seja de má índole e mesmo assim respeitosa às regras? A descrição do próprio manual básico de *Tormenta RPG* já apresenta um ótimo primeiro passo para essa resposta — estes vilões acreditam que ordem, tradições e códigos de conduta são mais importantes que liberdade, dignidade e a vida. Temos diversos tipos desprezíveis que se encaixam nessa descrição geral. O rei impiedoso que

ENCONTRO ALEATÓRIO

explora a população com impostos absurdos para manter seu estilo de vida luxuoso simplesmente sustenta a regra (que pode existir a gerações) de que seus súditos devem servi-lo acima de tudo, e é perfeitamente aceitável que os aldeões sejam miseráveis para que seu amado rei possa viver no conforto merecido. O general impiedoso que se importa apenas em cumprir o dever e vencer batalhas, usando estratégias claramente nocivas ao bem-estar da população civil, mas que não são consideradas ilegais ou desonrosas por seus superiores. O líder de uma comunidade que tem por tradição centenária sacrificar toda criança que nasce de olhos azuis para evitar uma suposta maldição.

Eu poderia dar mais uma dúzia de exemplos, mas o importante aqui é entender que personagens dessa tendência acreditam que não existe problema algum em causar dor e sofrimento para fazer cumprir a lei, manter a ordem ou seguir uma tradição, e em hipótese alguma descumpririam eles mesmos essas regras. A maioria ocupa posições de poder, e aplicam as leis com punho de ferro. Alguns são capazes até mesmo de se convencerem que exercer as leis de forma impiedosa e até cruel é a única coisa que faz com que elas sejam cumpridas à risca, tornando a sociedade à sua volta, supostamente, mais segura.

Vilões maquiavélicos, que se apoiam na premissa da lei para satisfazer suas perversidades.

Batendo o martelo

Espero ter conseguido passar minha visão de como a lei e ordem podem ter duas faces opostas em relação à ética pessoal, mas que respeitam a mesma premissa moral perante a sociedade.

Uma boa dica para elaborar um personagem fielmente leal é começar escolhendo ou desenhando o código que irá guiar essa faceta, lembrando que ele deve ser público, social e, de preferência, já bem estabelecido no meio que o personagem nasceu e foi criado, para depois se perguntar de que maneiras suas emoções pessoais interagem com essas regras.

FELIPE DELLA CORTE

Bola de fogo na
trave não altera
o placar no esporte
mais popular de
Tormenta Alpha!
MAGIBOL MOLEQUE

A multidão gritava ensandecida do lado de fora, enquanto lá dentro Claude permanecia sentado, pensativo. Estava nervoso. Finalmente, o guarda o chamou — era chegada a hora. Se encheu de coragem, levantou e, junto com os outros, começou a caminhar em direção à saída.

Enquanto seguia pelo corredor que parecia não ter fim, o mago relembrava os momentos da sua vida que o levaram a esse destino. A infância pobre em Malpetrim, o aventureiro misterioso que ensinou os primeiros truques de magia, o primeiro encontra com a meia-elfa Elle - a mesma que agora estava lá fora, do outro lado, encarregada de acabar com ele.

Quando saíram do túnel, a multidão foi à loucura, se dividindo entre vaias e gritos encorajadores. Claude tomou seu lugar na arena e olhou uma última vez para a sua agora inimiga, que respondeu de forma ameaçadora.

A um sinal do juiz, o jogo começou.

Em ano de Copa do Mundo, nem o RPG fica de fora!

O material a seguir é pensado para o **Tormenta Alpha**, que assume uma Arton ainda mais mágica, explosiva e espontânea que a tradicional. Você não precisa se sentir obrigado a incluí-lo nos seus jogos se não quiser ou se utiliza outros sistemas — mas nós prometemos que será muito divertido se o fizer!

Hoje você confere as regras do jogo e suas origens! Já na próxima edição, teremos a Liga Maestra de Magibol de Arton!

O esporte das multidões

As origens do magibol em Arton perdem-se nas lendas e mitos. Muitas histórias existem a respeito, desde aquelas que falam de criações dos deuses até canções épicas sobre jogos entre dragões na Era de Megalokk. Uns dizem que o esporte foi criado por Wynna para divulgar a magia ao redor do mundo; outros traçam sua origem até uma canção popular de Hongari, que relata em versos como Hynnin teria criado um jogo de bola mágico para enganar o Panteão e resolver um conflito a seu favor. Em Petrynia, alguns dizem que o seu criador teria sido o próprio Cyrandur Wallas, o que não deixa de ser estranho se considerarmos que não há indícios de que o grande herói possuísse poderes mágicos.

O que se sabe com certeza é que um jogo muito parecido com o magibol já era praticado pela nação élfica em Lamnor, séculos antes da Grande Batalha. Os primeiros aventureiros e viajantes a entrar em contato com Tamu-ra também relataram a presença de jogos com regras semelhantes, bem como os primeiros relatos sobre a Pondsmânia, que citam a existência de diversos esportes de bola locais, embora a maioria deles seja caótica e confusa demais para a mente artoniana comum entender. Já a versão mais conhecida nos dias atuais, pelo que se sabe, foi desenvolvida na Academia Arcana de Valkaria, a partir de jogos de bola praticados por estudantes de outros mundos que passavam por períodos de intercâmbio. As regras das partidas foram aos poucos se adaptando aos gostos e capacidades dos alunos, até chegar à sua versão atual.

Esta versão foi desenvolvida há pelo menos sessenta anos. As descrições mais antigas das regras, conforme foram escritas pelos seus criadores, estão hoje entre os documentos mais preciosos guardados pela biblioteca da Academia. Foi principalmente nas últimas quatro décadas, no entanto, que o esporte se expandiu pelo continente, atingindo em grande medida mesmo aqueles que pouco ou nada entendem das artes mágicas.

Muito se discute sobre o que teria causado esta expansão. Acredita-se que o motivo inicial foi o fato de que os primeiros magos que jogavam o esporte na Academia praticaram o jogo em diversos locais durante seus anos de aventuras, cada vez atraindo mais curiosos que posteriormente se tornavam praticantes. Pouco depois, os primeiros torneios que levariam a criação da Liga Maestra de Magibol do Reinado passaram a ser organizados em Petrynia, e, a partir daí, com a criação de clubes e equipes profissionais, a sua popularidade só cresceu.

Hoje o esporte é conhecido em praticamente todo o Reinado, mesmo que a quantidade de praticantes varie bastante de reino para reino. Em geral ele é mais popular em áreas urbanas do que rurais, especialmente nas regiões que possuem um contato maior com os centros do continente, como as capitais e cidades mais prósperas. A atuação dos clubes profissionais tem ampliado bastante esse alcance, criando escolas de fundamentos em cidades menores, onde jovens promissores aprendem as magias e elementos básicos do esporte na esperança de se tornar o próximo talento estelar da Liga.

Torneios e competições são organizados em praticamente qualquer grande evento com a presença de magos. Por muitos anos, a Liga Maestra de Magibol do Reinado, realizada em Altrim, foi a principal competição do esporte. Após a divisão do Reinado e um breve período em que três ligas diferentes ocorreram simultaneamente, a nova Liga de Magibol de Arton hoje tenta resgatar o prestígio deixado pela agremiação anterior.

Outras competições conhecidas incluem o tradicional **Torneio Anual da Feira de Malpetrim**, também organizado pela Liga; a **Liga de Deheon**, disputada anualmente pelas principais equipes do reino; o **Torneio de Arvhoy**, disputado por equipes amadoras no Festival do Gorad e que tem como prêmio um grande carregamento da guloseima; e o **Torneio de Vectora**, que ocorre durante a passagem da cidade voadora pela capital Valkaria.

E também fora do Reinado o magibol é conhecido e praticado, embora em proporções menores. Sabe-se de pelo menos uma equipe inscrita na Liga formada por magos das tribos nômades do Deserto da Perdição. Em Moreania já existiam alguns jogos de bola locais, utilizando as chamadas bolas Gu-On; e desde que os contatos com o continente se intensificaram, também o magibol se expandiu pela região.

Mesmo na Aliança Negra o esporte é conhecido e bastante praticado — conta-se que alguns dos jogos usam a cabeça dos prisioneiros como bola, e que no principal torneio realizado pelas tropas, que tem como anfitrião o próprio Thwor Ironfist, os perdedores são sacrificados em honra a Ragnar. O principal local onde o magibol ainda é praticado em Lamnor, no entanto, é Rarnaakk, antiga Lenórienn, onde versões sádicas do esporte possuem grande popularidade entre aqueles que tentam desvendar os segredos da magia élfica. E é bom nem perguntar sobre a Tormenta...

Jogando magibol

O magibol é disputado por duas equipes de seis jogadores, sendo um no gol e cinco na linha. Todos eles são personagens comuns de 3D&T, construídos com as mesmas características, vantagens, desvantagens e etc. Desta forma, qualquer personagem já pronto pode ser facilmente incluído em uma partida de magibol, uma vez que já possui todas as características necessárias.

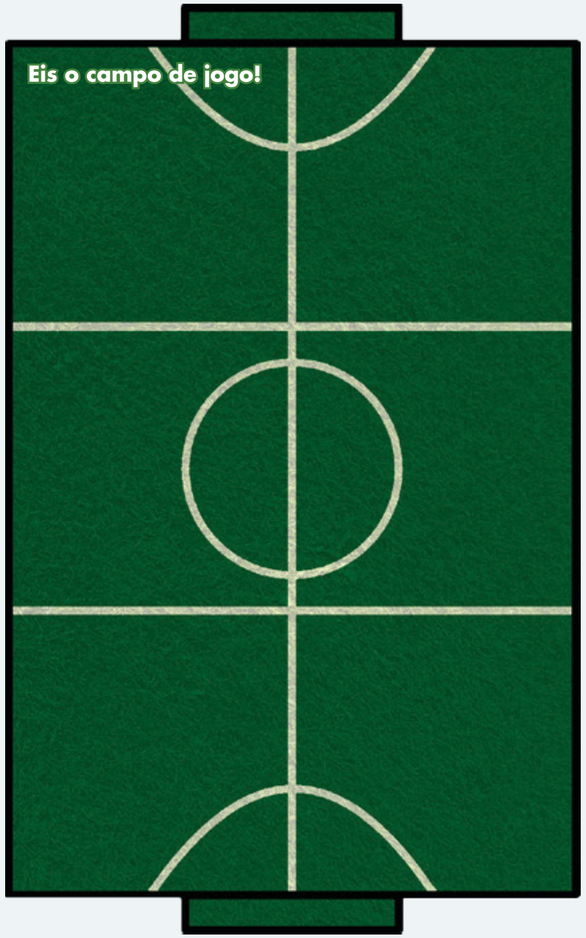
A única restrição existente é que todos, com exceção do goleiro, devem possuir algum tipo de poder mágico, seja magia verdadeira ou através de itens mágicos, sendo capazes de conjurar de alguma forma Força Mágica, o feitiço básico necessário para jogar. Todas as jogadas realizadas na partida são feitas através dele, investindo contra o feitiço dos adversários ou esquivando-se; qualquer tipo de contato físico direto dos jogadores entre si ou com a bola é considerado uma falta.

O campo

O campo de uma partida de magibol é dividido em seis áreas: defesa, meio-campo e ataque, separados ainda em esquerda e direita. Estas áreas são relativas para cada time: o ataque de um time é a defesa do outro, da mesma forma que a esquerda de um é a direita do outro. O gol de cada equipe sempre é localizado na extremidade da área de defesa dela, dividido entre os lados esquerdo e direito.

É importante saber em que área cada personagem está, pois isto irá afetar as possibilidades de ação dele em cada turno. Você pode fazer essa marcação mentalmente se quiser, mas isso pode gerar confusão. Uma boa idéia seria desenhar o campo em uma folha de papel — simplesmente pegue uma folha em branco e divida com um lápis a área dela em 6 quadros, como na imagem na próxima página — e usar algum tipo de marcador para cada personagem. Podem ser simples pedaços de papel numerados, por exemplo. No início da partida e a cada vez que ela é recomeçada, nenhum jogador pode estar no campo de ataque da sua equipe. À medida que o jogo se desenvolve, os personagens irão se deslocar por estas áreas, indo da defesa para o meio, do meio para o ataque, do ataque de volta para o meio, etc.

Alguns campos de magibol também podem ter propriedades especiais — por exemplo, ser totalmente feito de gelo, de forma que os jogadores deslizem sobre ele (correndo o risco de escorregar e cair), ser feito de forma a dar ao seu dono os benefícios de uma Arena, ou então estar cheio de armadilhas. Movimentar-se por esses campos pode exigir dos personagens testes especiais,



ou então ter outros efeitos diversos a critério do mestre. Obviamente, utilizar um campo destes é considerado trapaça na maioria das competições e jogos oficiais.

Ordem de jogadas

Uma partida de magibol é dividida em turnos, da mesma forma que um combate. A duração exata de um turno não é importante — basta saber que é o suficiente para realizar um movimento e uma ação, exatamente como no combate normal de 3D&T. O turno de uma partida de magibol ocorre como se segue:

Parte 1 — Iniciativa: a ordem de iniciativa deve ser jogada de forma normal, no início do primeiro turno, jogando 1d+H para cada personagem. Personagens com a perícia Esporte ou a especialização Magibol recebem um bônus de +1.

Parte 2 — Jogada: na sua vez, cada jogador pode decidir que tipo de jogadas irá fazer — como se movimentar pelas áreas do campo, tentar roubar a bola, chutar a gol, etc.

Parte 3 — Resposta: caso a jogada de um personagem envolva também um personagem adversário (por exemplo, quando tenta roubar a bola de alguém), normalmente será dado a este a oportunidade de responder a ela de alguma forma (por exemplo, tentado um drible para não ter a bola roubada).

Só é necessário jogar a iniciativa uma vez, e os valores então serão mantidos durante toda a partida. Já os passos 2 e 3 se repetirão todos os turnos, a cada vez que um personagem agir.

Posse de bola

É importante manter nota de qual personagem está com a posse da bola, uma vez que todo o jogo acontece em torno dela. No início da partida deve ser decidido qual equipe começará com ela, normalmente jogando uma moeda ou disputando par ou ímpar, e esta deverá posicionar pelo menos dois jogadores no meio-campo para dar o "pontapé inicial", que consiste em um dos jogadores tocar a bola com a mão para o outro, que conjura um feitiço para seguir com o domínio.

Como já mencionado, a posse da bola é mantida através do feitiço Força Mágica, que deve ser sustentado normalmente pelo mago. Mesmo que muitas das jogadas descritas a seguir sejam referidas com termos físicos — como "chutar a gol", por exemplo —, tratam-se apenas de termos de jogo: todas elas são feitas, na verdade, através de magia.

Na regra oficial, é proibido manter a bola a mais de 1m de distância, então não é necessário utilizar muitos PMs — apenas 2 PMs, a versão mais básica, é o suficiente. Em algumas variações das regras, no entanto, pode ser permitido manter a posse a distâncias maiores. Não é permitido sustentar o feitiço quando não se está com a bola, de forma que ele deve ser conjurado novamente toda vez que o personagem recebê-la ou tentar roubá-la.

Exemplo: *Verten, atacante da equipe dos Heróis de Malpetrim, recebe a bola, gastando 2 PMs para conjurar uma Força Mágica e sustentando o feitiço para manter o domínio. A sua frente encontra-se Alex, zagueiro dos Dragões de Altrim, que vai tentar roubá-la — e também precisará gastar 2 PMs para conjurar um feitiço semelhante. Caso Verten consiga manter a bola, pode manter o feitiço sustentado e seguir adiante; caso contrário, é Alex quem mantém o feitiço, e o atacante terá que gastar mais 2 PMs para conjurar a magia novamente se receber a bola no futuro.*

O único jogador que não precisa conjurar um feitiço para pegar a bola é o goleiro: desde que se mantenha dentro da área do gol, na área de defesa da sua equipe, ele pode usar normalmente as mãos e pés para defender os chutes adversários, e então repor a bola em jogo para os companheiros.

Tomar a posse da bola quando ela está livre ou se desfazer dela sem envolvê-la em nenhuma jogada é considerado um movimento — se estiver na mesma área do campo, você pode fazer isso durante a sua vez e ainda realizar outra ação na rodada. Dominar a bola em qualquer situação requer um teste Fácil de Magibol (especialização de Esportes) — ou seja, se o personagem tiver a perícia ou a especialização, pode fazê-lo sem testes; se não tiver, deve passar em um teste de H-1 para conseguir. O domínio envolve muito mais o controle sobre as forças mágicas do que o poder bruto sobre elas, e por isso a maioria dos testes a seguir leva em conta a Habilidade do jogador ao invés do poder do feitiço.

Domínio frágil: caso já tenha gasto todos os seus PMs, um personagem ainda pode seguir na partida usando o feitiço Pequenos Desejos, que requer 0 PMs para ser conjurado e sustentado, no lugar de Força Mágica. Apesar do custo menor, o domínio de bola concedido por ele é muito mais fraco e restrito: a movimentação da bola é mais lenta, e os chutes têm menos força. Por isso, o personagem recebe um redutor de H-1 para realizar qualquer jogada. Além disso, jogadas mais fortes, como encontrões ou trombadas, recebem um bônus de +1 contra jogadores usando Pequenos Desejos, por este ser mais frágil e fácil de ser desfeito.

Outros feitiços. O jogo padrão de magibol utiliza apenas um feitiço — Força Mágica, usado para manipular a bola à distância —, e é através dele que os jogadores levam a bola de um lado a outro do campo para marcar gols. Na maioria das competições nenhuma outra magia é permitida, para manter o jogo equilibrado e justo para todas as equipes independente de quais feitiços seus jogadores conheçam.

Muitas vezes, para tornar as partidas mais emocionantes em torneios menores ou em jogos casuais, pode ser permitido aos jogadores utilizar outros feitiços para receber vantagens ou atrapalhar os adversários. Nestes casos, como regra geral, qualquer feitiço que não cause dano direto ou retire um personagem do jogo definitivamente pode ser usado. Por exemplo, um jogador poderia usar Terreno Escorregadio de Neo para derrubar um adversário que corre em direção ao gol, ou então lançar Imagem Turva sobre a bola para dificultar a defesa do goleiro; mas não poderia usar um feitiço como Desmaio para retirar um jogador de campo, nem um Ataque Mágico para causar dano e forçar um adversário a soltar a bola.

Em algumas competições especiais e regras variantes, no entanto, mesmo estes feitiços mais violentos podem ser permitidos, a critério do mestre.

Magibol sem magia. Então talvez você queira um esporte coletivo não-mágico para usar nas suas campanhas. Talvez você não goste das regras de magia, ou simplesmente não haja magos o suficiente no grupo. Tudo bem; como o jogo é baseado mais em perícias e esquivas do que magias, você ainda pode utilizar as regras deste capítulo como base, mesmo que o domínio da bola utilize, ao invés de Forças Mágicas, os pés dos jogadores, ou as mãos, ou a cabeça, ou qualquer outra coisa. Apenas pequenas alterações precisam ser feitas.

Não é necessário gastar PMs para jogadas envolvendo a bola, e troque a perícia-base dos testes necessários para uma mais adequada ao novo jogo (ao invés de Magibol, ela passaria a ser, digamos, Ludopédio, para um jogo que use os pés).

Jogadas fortes, como trombadas e chutes fortes, passam a utilizar a Força do personagem.

Jogadas básicas

Durante a sua vez cada personagem pode tentar realizar diversas jogadas, como se mover, passar a bola ou chutar a gol.

Mover-se para uma área adjacente no campo — por exemplo, do meio-campo para o ataque, ou da esquerda para a direita — é considerado um movimento. Áreas na diagonal — como a esquerda da defesa em relação à direita do meio-campo — também são consideradas adjacentes. Esta movimentação é uma ação tática, acima de tudo: mesmo que a Habilidade do personagem o permitisse mover-se por mais metros, durante uma partida, enquanto se mantém atento à movimentação dos adversários e companheiros ou tenta manter o domínio da bola, só é possível mover-se isso, exceto usando dois movimentos. Não é necessário testes caso o personagem esteja sem a bola, mas se estiver com ela é preciso um teste Fácil de Magibol. Em caso de falha, a bola é perdida e o próximo que agir naquela área pode tomá-la usando um movimento.

Exemplo: *Br'un é um jogador amador de magibol, sem a perícia Esportes nem a especialização Magibol. Ele tenta passar da defesa para o meio-campo com ela, mas falha no teste de H-1 para isso e perde a bola. Felizmente, seu companheiro Luck é o próximo a agir pela ordem de iniciativa e se encontra na mesma área do campo, então ele pode tomar a posse de bola e seguir com a sua jogada.*

Passar a bola exige uma ação e um teste de Magibol. A dificuldade é Fácil para passar para alguém na mesma área do campo (passando da esquerda do meio-campo para alguém também na esquerda do meio-campo, por exemplo), Média para alguém em uma área adjacente (da direita da defesa para a esquerda da defesa, por exemplo), e Difícil para alguém a duas áreas de distância (um passe direto da defesa para o ataque). Em caso de falha no teste, a bola chega até a área desejada mas não ao jogador desejado, ficando livre no campo e podendo ser tomada normalmente pelo próximo que agir ali na sua vez.

Exemplo: *Marcel, meio-campo dos Paladinos de Villent, tenta fazer um passe para seu companheiro Rhonas no ataque. No entanto, falha no teste Médio necessário, e a bola, apesar de chegar ao campo de ataque, não chega aos pés do companheiro. Ela passa para a posse de Nevas, defensor dos Reis de Valkaria, que era o próximo a jogar na ordem de iniciativa e se encontrava na mesma área do campo.*

Só é possível roubar a bola de um adversário que esteja na mesma área do campo que o personagem. Para isso, além de gastar uma ação e os PMs para conjurar um feitiço adequado, é necessário passar em um teste Médio de Magibol. O jogador que está com a bola tem direito a tentar um drible como resposta, que segue as mesmas regras de uma esquiva — um teste de H com redutor igual a H do adversário. Caso tenha sucesso, consegue fazer o drible e mantém a posse da bola.

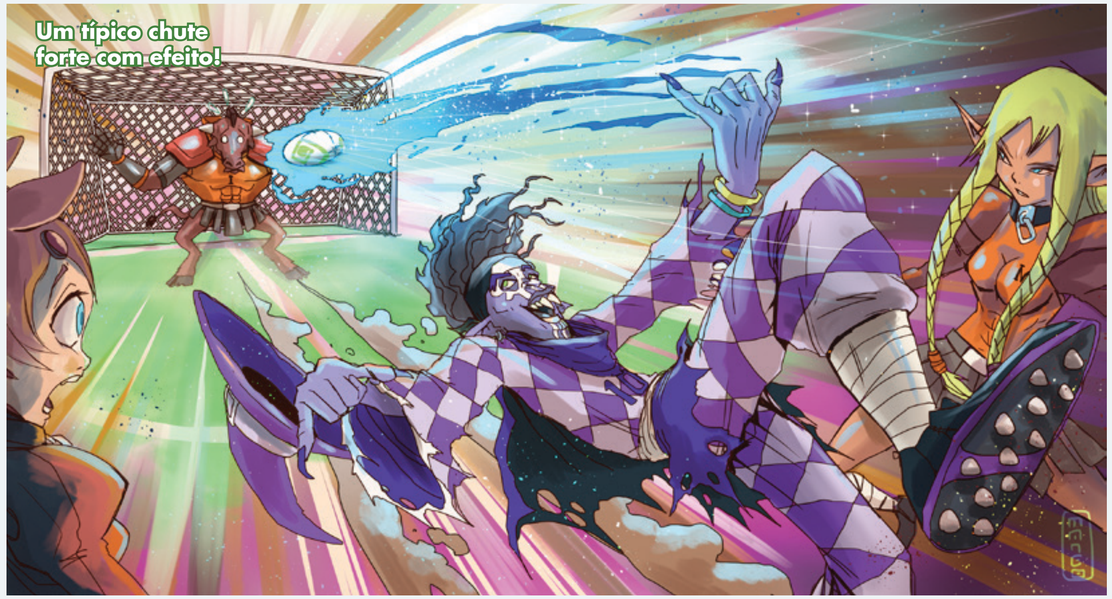
Exemplo: *Dhavi, meio-campo dos Touros de Tiberus, está tentando roubar a bola de Zyns, dos Reis de Valkaria. Ele gasta 2 PMs e passa no teste de Magibol para isso, mas Zyns ainda tem chance de tentar driblá-lo. Sua H é 5, contra a H3 de Dhavi, o que significa um valor de 2 para o teste. Ele rola um 3, e perde a bola para o adversário.*

Todos os limites de esquiva valem normalmente para partidas de magibol, ou seja, um personagem só pode realizar uma quantidade delas por rodada igual à sua Habilidade. Se depois de atingir este limite mais jogadas forem realizadas sobre ele, não terá direito a fazer uma jogada de resposta.

Por fim, para chutar uma bola a gol, o jogador também deve usar uma ação e testar Magibol, com dificuldade Média se o chute for feito do campo de ataque e Difícil se for do meio-campo; é impossível chutar com precisão do campo de defesa. Em caso de falha, a bola vai para fora, e a posse passa para o goleiro adversário, que deve repô-la em jogo.

O goleiro tem direito a defender o chute como resposta, com um teste de Magibol Difícil se o chute veio do ataque e Médio se veio do meio-campo. Com sucesso, defende a bola; caso contrário, o jogador que chutou marcou um gol. No entanto, no caso de chutes do campo de ataque, o goleiro só pode tentar defender se estiver no mesmo lado do campo (esquerdo ou direito) que o jogador que chutou a bola. Em chutes mais distantes isso não é necessário, pois nestes casos é mais fácil cobrir uma área maior do gol.

Exemplo: *Verten está com a bola no campo esquerdo de ataque, pronto para chutar contra o gol de Dours, goleiro dos Dragões de Altrim, que está na direita da sua defesa (já que o ataque da equipe adversária é a sua defesa). Antes de fazer isso, ele vê seu companheiro Anders livre no lado direito, e decide passar a bola para ele — que recebe com o gol livre a sua frente. Se fosse a sua vez de jogar, poderia chutar sem qualquer chance de defesa para o goleiro, que se encontra no outro lado do campo; no entanto, Dours joga primeiro, e aproveita para se movimentar até o outro lado do campo e assim poder defender o chute de Anders.*



Se preferir, uma vez que não precisa usar um feitiço para defender o chute, o goleiro pode optar por usar a especialização Acrobacia para defender as bolas, pulando e tentando pegá-las no ar. Defender bolas também é considerado uma esquiva, ou seja, um goleiro só pode fazê-lo por rodada um número de vezes igual à sua Habilidade; se houverem mais chutes contra o gol, ele será considerado livre, e o adversário precisa apenas passar no teste de Magibol para marcar.

Sempre que um jogador fizer um gol, o jogo deve ser reiniciado no meio campo, com a posse de bola passando para o time que sofreu o gol, que deve posicionar pelo menos dois jogadores no meio-campo, como no início da partida.

Jogadas avançadas

As jogadas descritas no tópico anterior são as principais de uma partida de magibol — é possível jogar apenas com elas.

As jogadas a seguir são opções que o mestre pode dar aos jogadores, para deixar o jogo mais emocionante e divertido.

Chute forte

Um chute forte é feito utilizando uma versão mais forte do feitiço Força Mágica. Você deve gastar mais PMs para aumentar o poder da magia, e o teste deve ser feito contra o valor de Força final do feitiço (por exemplo, F3 se você gastou 6 PMs). O teste para a defesa é sempre Difícil, mesmo quando o chute é feito do meio-campo — é, portanto, uma manobra eficiente quando feita desta distância.

Um efeito visual desta jogada é que a bola, durante a trajetória até o gol, por causa da quantidade de energia utilizada, fica envolvida por um elemento mágico — luminosa com o uso de Magia Branca, coberta de sombras com Magia Negra, ou envolta em algum dos elementos

da Magia Elemental. Por isso, fãs e comentaristas do esporte costumam nomear o chute de acordo com o elemento utilizado: Chute Luminoso, Chute Sombrio, Chute Flamejante, Chute Líquido...

Chute cruzado

Um chute cruzado é um chute feito para o lado oposto ao que o personagem está, chutando para o lado esquerdo quando se encontra no lado direito e vice-versa. É uma maneira eficiente de impedir a defesa do goleiro, tirando a bola da sua área de ação, mas é mais difícil de acertar que um chute normal: requer um teste Difícil de Magibol, mesmo quando feito do campo de ataque.

Encontrão

Muito utilizado por jogadores sem muita habilidade, um encontrão ocorre quando um personagem tenta roubar a posse da bola com o uso de força mais do que técnica. Para isso, ele deve conjurar uma versão mais poderosa de Força Mágica, conseqüentemente gastando mais PMs, de acordo com as regras normais do feitiço (por exemplo, para invocar uma Força Mágica com Força 3, ele irá gastar 6 PMs). Deve então realizar um teste sem modificadores com esse valor de Força para conseguir roubar a bola do adversário, que ainda pode responder com uma esquiva normalmente.

Um encontrão desfaz o feitiço do adversário, quebrando violentamente a ligação que o sustenta. Por isso, um personagem que perca a bola desta forma deve passar em um teste de Resistência para não sofrer um pequeno choque, ficando atordoado por um turno, quando poderá fazer apenas um movimento ou uma ação (e não os dois).

Por ser considerado uma jogada violenta, o encontrão é proibido em algumas regiões, sendo punido com uma advertência ou até expulsão do jogador. Já em outros locais, como em Yuden ou Sckharshantallas, é bastante comum e encarado com naturalidade, algumas vezes sendo até incentivado.

Trombar. Essa é uma jogada comum para atacantes de pouca habilidade, que tentam se impor frente aos defensores adversários através de poder mágico bruto, forçando a sua passagem. Funciona da mesma forma que um encontrão ou chute forte, gastando mais PMs para invocar uma versão mais forte de Força Mágica e trocando o teste necessário para passar por um adversário (como em um drible ou se esquivando de uma roubada de bola) por um teste contra o valor de Força do feitiço. O personagem que sofre a trombada deve passar em um teste de Resistência para não ficar atordoado.

Marcação

Uma jogada de marcação é usada por defensores que tentam evitar dar espaço para outros jogadores agirem, impedindo-os de se movimentar. Para realizá-la, é necessário um teste Médio de Magibol, que pode ser respondido com uma tentativa de esquiva do adversário. Caso a esquiva falhe, o alvo perde a sua próxima ação na ordem de iniciativa. O alvo deve estar obrigatoriamente na mesma região do campo que o personagem que realiza a jogada.

Atrair a marcação. Quando sua equipe está atacando, jogadores de ataque também podem se beneficiar de jogadas semelhantes à de marcação, movimentando-se de forma a confundir os adversários e impedi-los de tomar uma ação em campo. Exceto por ser feito por jogadores de uma equipe com a posse da bola, atrair a marcação de um jogador funciona exatamente igual a uma jogada de marcação comum.

Tanto a jogada de marcação como a de atrair a marcação são consideradas movimentos — ou seja, você pode realizá-las e ainda outra ação na mesma rodada.

Drible

Nem sempre é necessário esperar o adversário tentar roubar a bola para realizar um drible — muitas vezes o próprio jogador com a bola pode tomar a iniciativa de passar por ele. Na prática, isso não é diferente de uma jogada de marcação: é necessário um teste Médio de Magibol, que é respondido com uma esquiva por quem está sendo driblado. Caso a esquiva falhe, o defensor fica sem ação, não podendo realizar a próxima jogada. No entanto, caso tenha sucesso em sua esquiva ou o teste do atacante falhe, ele pode gastar seus PMs para conjurar uma Força Mágica e ficar com a bola. Da mesma forma que uma marcação, um drible é considerado um movimento.

Drible sobre o goleiro. Caso um personagem consiga driblar o goleiro, seja voluntariamente ou se esquivando de uma roubada de bola, e puder chutar a gol no mesmo turno, o chute não poderá ser defendido.

Interceptar a bola

Esta jogada é usada por defensores para interceptar passes e chutes de outros personagens – ela pode ser usada sempre que um adversário tentar passar ou chutar a bola na mesma área do campo que um personagem estiver. É necessário um teste Difícil de Magibol e, com sucesso, o personagem pode seguir normalmente com a posse de bola, como se a tivesse roubado do personagem. Em caso de falha, mesmo assim deve gastar os PMs pela tentativa. Interceptar a bola é considerado uma esquiva, e conta no seu limite de esquivas na rodada.

Desvio de bola

Desviar a bola é uma jogada defensiva eficiente para personagens com pouca habilidade ou goleiros iniciantes não acostumados com o esporte. Ao invés de tentar roubar a bola de um adversário ou agarrar um chute, o personagem apenas a desvia de volta para o campo de jogo, tirando-a do domínio do adversário, mas deixando-a a disposição do próximo que agir na mesma região, independente da equipe. Pode ser usada para se esquivar de uma tentativa de drible, interceptar a bola ou defender um chute especialmente difícil; em qualquer dos casos, requer apenas um teste Médio de Magibol.

Faltas

Sempre que há uma falta contra as regras do jogo — geralmente algum tipo de contato físico entre os jogadores, ou uma tentativa de dominar a bola a uma distância maior do que a permitida —, o juiz pode interromper a partida e passar a posse da bola para a equipe que a sofreu, que ganhará uma jogada livre, fora da ordem de iniciativa, para fazer um passe ou chute da área em que ela ocorreu. Uma vez que seja cobrada, a rodada segue a partir do ponto onde parou.

Como regra geral, o mestre pode determinar que uma falta ocorre sempre que uma jogada mais forte (como um encontrão ou trombada) falha com um resultado 6 no dado. Como regra variante, pode-se determinar que, sempre que há um resultado 6 em um teste de Magibol, o jogador deve rolar o dado novamente: se o resultado for o equivalente a um sucesso, é considerado apenas uma falha normal; mas se for outra falha, mesmo que não seja um 6, será uma falha crítica, e ele terá cometido uma falta. Isto tornará os jogos menos ágeis, pois aumenta o número de rolagens de dados, mas permitirá que ocorram faltas não intencionais durante as partidas, deixando-as mais imprevisíveis.

Algumas vezes, dependendo do rigor do juiz e da freqüência de faltas no jogo, uma falta pode render uma advertência ou, em caso de reincidência, até a expulsão do jogador. Juízes de locais como Sckharshantallas ou Yuden geralmente são mais complacentes com relação a faltas, enquanto em reinos como Petrynia ou Deheon os juízes são mais rigorosos.

Cavando faltas. Com um movimento e um teste Médio de Magibol, um personagem pode tentar forçar um adversário na mesma área do campo a cometer uma falta contra ele. O alvo tem direito a uma jogada de esquiva para evitar.

Simulando faltas. Gastando uma ação e passando em um teste de Atuação (especialização de Artes), um personagem pode tentar simular o recebimento de uma falta. Se tiver sucesso, o juiz marca a falta para a sua equipe; se falhar, deve ser advertido pela tentativa, podendo ser expulso se o juiz for rigoroso. Caso o juiz possua algum poder relacionado à visão, a dificuldade do teste é Difícil.

Barreiras. Caso ocorra uma falta que possa levar perigo ao gol, o time defensor tem direito a armar uma barreira com seus jogadores para dificultar um possível chute do cobrador. Os jogadores que formarão a barreira são movidos para a área da cobrança, causando um redutor no teste do chute: -1 se houver um jogador na barreira, -2 para três jogadores, e -3 para cinco. Caso ainda assim acerte o chute, o goleiro terá um redutor igual para defendê-lo, pois a barreira também dificulta a sua visão.

Pênaltis. Se um jogador sofrer uma falta enquanto está na sua área de ataque, deve ser marcado um pênalti para a sua equipe. Um pênalti é um chute livre direto do campo de ataque contra o gol adversário, sem direito a formação de barreira ou a interceptar a bola, e desconsiderando os lados do campo. O goleiro tem direito a tentar uma defesa normalmente. Durante a cobrança do pênalti, apenas o batedor e o goleiro devem ficar no campo de ataque; os demais devem ser recuados até o meio-campo, e realizar suas ações a partir dali após a cobrança.

Mini-Jogo: Pênaltis

Este é um pequeno *mini-game* que você pode fazer para tornar a disputa de um pênalti mais especial e divertida. Quando um pênalti for cobrado, peça para o cobrador e o goleiro cada um escrever num papel, sem mostrar aos demais, a área do gol onde desejam, respectivamente, chutar a bola e pular. Podem escolher entre esquerda, direita e centro, cada uma dividida ainda entre alto e baixo (por exemplo, um atacante poderia escolher chutar na esquerda alta, enquanto o goleiro pular no centro baixo). Quando ambos as tiverem escrito, devem revelar e comparar suas escolhas:

- Se ambos escolheram a mesma área, o batedor faz um teste Médio de Magibol para o chute, e o goleiro um teste Médio de Magibol ou Acrobacia para a defesa.

- Se o goleiro acertar pelo menos uma característica do chute (esquerda / direita / centro, ou alto / baixo), e o chute não foi no lado oposto ao que ele pulou (ou seja, ele não pulou no lado direito e o batedor chutou no esquerdo), o chute é feito de forma normal: um teste Médio para o batedor, e um Difícil para o goleiro.

- Se o chute foi no lado oposto do gol, ou o goleiro não acertou ao menos uma característica do chute, o batedor precisa apenas de um teste Médio de Magibol para marcar o gol, sem chance de defesa para o goleiro.

Substituições

Jogar magibol é uma atividade extenuante, capaz de exaurir rapidamente os PMs de um mago, o que muitas vezes impede os times de manterem o nível do jogo por longos períodos. Por isso, em competições oficiais, é permitido a cada time fazer até duas substituições de jogadores durante a partida. Cada equipe mantém um banco de reservas com três ou quatro jogadores de características variadas, que podem entrar caso um dos titulares fique incapacitado de jogar até o fim ou se for necessário modificar a maneira do time jogar.

A substituição ocorre na vez do jogador que sairá de campo. Antes disso, ele deve se desfazer da bola, passando para um companheiro ou perdendo-a para um adversário. O novo jogador não pode agir imediatamente — deve fazer uma jogada de iniciativa e será inserido na ordem de jogo na rodada seguinte. Jogadores que entrem durante o segundo tempo da partida recebem um bônus de +3 na iniciativa, por estarem mais descansados que os demais.

Jogadores expulsos por indisciplina não podem ser substituídos — o time deve ficar em número reduzido até o fim da partida. Em caso de expulsão do goleiro, um jogador da linha deve sair para entrada do reserva; caso a equipe já tenha feito todas as substituições permitidas, um dos jogadores em campo deve ser designado como goleiro até o fim da partida, sendo movido até a área de defesa. Caso um dos times fique com menos de quatro jogadores em campo, incluindo o goleiro, a partida é encerrada e a outra equipe declarada vencedora.

Intervalo e fim de jogo

Dentro do mundo de jogo, uma partida de magibol dura em torno de 60 minutos. É claro, no entanto, que esta não será a duração da partida jogada dentro de uma aventura de RPG, pois isso ocuparia boa parte da sessão de jogo.

Antes de decidir qual será a duração, é importante definir a importância do jogo dentro da aventura. Caso esteja usando o magibol apenas como um *mini-game*, um pequeno pedaço dela (mesmo que o pedaço principal ou o clímax), recomendo uma duração curta, entre 6 e 8 rodadas de jogo, divididas em dois tempos iguais. Se, no entanto, a partida for o foco principal da aventura e da campanha, é melhor dar a ela uma duração mais longa, para permitir mais acontecimentos durante o jogo. Algo entre de 10 e 16 rodadas divididas em dois tempos iguais (5 a 8 rodadas cada) deve ser o suficiente.

Outra boa opção é definir uma duração em tempo real: algo entre uma hora e uma hora e meia, dividido em dois tempos iguais (30 ou 45 minutos cada), independente de quantas rodadas acontecerem nesse período. O mestre, é claro, pode aumentar ou diminuir estes valores se achar necessário.

No intervalo, os jogadores podem descansar e discutir estratégias de jogo. Ao voltar para o segundo tempo, terão recuperado metade dos PMs que gastaram na etapa anterior, arredondados para cima. Além disso, no reinício da partida, a iniciativa deve ser jogada novamente.

Ao fim do jogo, o time que tiver marcado mais gols é declarado o vencedor. Em caso de empate, o resultado dependerá da partida: em jogos eliminatórios é disputada uma prorrogação com a duração de um tempo de jogo, e caso o empate persista é realizada uma disputa de pênaltis; e em competições por pontos costuma haver uma pontuação específica para empates. Em jogos disputados fora de torneios ou campeonatos normalmente o resultado é simplesmente declarado como empate, mas algumas vezes, dependendo da vontade das equipes, pode haver prorrogação e disputa de pênaltis.

Experiência

Em uma campanha baseada em campeonatos de magibol, os personagens receberão menos experiência por sua participação em combates, e mais por boas jogadas dentro de uma partida. Assim, ao invés dos critérios normais mostrados no **Manual 3D&T Alpha**, distribua os Pontos de Experiência da seguinte forma:

1 ponto por cada vitória da equipe em partidas que o personagem tenha jogado.

1 ponto para cada gol marcado pelo personagem.

1 ponto para cada gol adversário que o personagem evitou, seja defendendo (no caso do goleiro) ou interceptando a bola (no caso de outros defensores).

-1 ponto para cada vez que o personagem se envolver em jogadas antiesportivas (como agredir um jogador adversário ou faltar contra as regras do jogo).

Jogadas especialmente inteligentes ou bem trabalhadas pela equipe — como lançamentos longos sobre a marcação adversária, ou um jogador que prefira passar a bola para um companheiro melhor colocado mesmo podendo chutar a gol — podem ser premiadas com pontos extras, a critério do mestre.

Conseguir um bom resultado contra uma equipe muito superior pode render pontos extras, como um combate contra oponentes muito poderosos, levando em conta a média de pontos dos jogadores adversários. Em caso de empate, divida esse valor pela metade (ou seja, uma equipe que daria 2 pontos em caso de vitória dará 1 em caso de empate). Da mesma forma, enfrentar equipes muito mais fracas não rende Pontos de Experiência.

Com autorização do mestre, os personagens também podem utilizar seus PEs de três novas formas durante o jogo:

Aprender Jogadas de Efeito. É necessário gastar 1 PE sempre que o personagem aprender uma nova jogada de efeito, como acontece com feitiços. As jogadas de efeito são descritas mais adiante.

Esquiva Extra. Se já tiver gasto todas as esquivas pelas quais tem direito pela sua Habilidade, um personagem ainda pode gastar 1 PE para ter direito a uma esquiva extra durante a rodada.

Jogada Surpreendente. O personagem pode gastar 1 PE para utilizar uma jogada de efeito que não conheça uma única vez, da mesma forma que um Poder Surpreendente ou uma Magia Surpreendente. Ele ainda deve gastar os PMs e cumprir as exigências necessárias normalmente.

O Jogador de Magibol

Certo, então você já sabe como jogar magibol em suas aventuras. Mas quem são aqueles que praticam o esporte? Como construir um personagem que possa se tornar um bom jogador? Aqui iremos ajudá-lo a fazer isso, dando dicas de como fazer bons personagens.

Papéis de Jogo

Como em combates, existem também diversas funções que um jogador de magibol pode cumprir durante uma partida. Você pode ser desde um defensor especializado em acabar com as jogadas dos adversários, até um armador que prepara jogadas de gol para seus companheiros ou um atacante que as finaliza contra o gol adversário. A seguir estão as descrições dos papéis de jogo mais comuns na formação tática de uma equipe de magibol, e dicas para quem quiser construir personagens que se encaixem em cada um deles.

O goleiro

Mais do que uma função, o goleiro é uma profissão — toda equipe de magibol deve possuir um. É o jogador mais recuado do time, responsável diretamente pela proteção do gol contra os chutes adversários. É também o único jogador que não precisa ser um mago, visto que, desde que se mantenha dentro da área em volta do gol, pode usar as próprias mãos para agarrar a bola. Por causa disso, muitos aspirantes a jogador de magibol sem talento para a magia acabam escolhendo a posição de goleiro.

Características. Habilidade é, literalmente, tudo o que importa. Mesmo que não seja necessária grande mobilidade, é importante que o goleiro tenha bons reflexos e habilidade manual, para defender chutes difíceis contra o gol.

Perícias. Diferente das outras funções, um goleiro não precisa necessariamente da especialização Magibol para ser um bom goleiro — ele pode trocá-la por Acrobacia, também uma especialização de Esporte. No entanto, sempre é útil ter outros recursos técnicos, e ser capaz de realizar passes longos ou de sair do gol para apoiar os companheiros se for necessário.

Arena. Esta é a vantagem que define a função, e todo bom goleiro deveria possuí-la para a área em volta do gol.

Magia. Um goleiro não precisa necessariamente ser um mago, mas é sempre bom ter a possibilidade de sair do gol para apoiar a equipe se for necessário.

Sentidos Especiais. Visão Aguçada pode fazer a diferença quando surge a oportunidade de contra-atacar rapidamente um avanço da equipe adversária.

O defensor

O defensor é especializado em bloquear ataques da outra equipe, realizando o combate direto aos atacantes e outras funções de importância tática, como a marcação dos jogadores adversários. Podem ser zagueiros que protegem o caminho até o gol, ou meio-campistas defensivos, que anulam as jogadas adversárias.

Características. Habilidade é certamente o mais importante, por permitir jogadas de roubada de bola e dificultar as esquivas dos adversários. Uma boa Resistência também dá uma quantidade maior de PMs para gastar, uma vez que é um personagem que precisará constantemente re-conjurar seus feitiços.

Perícias. Como para todos os jogadores de linha, Esporte ou Magibol é uma necessidade.

Alquimista. Se for rápido o bastante em notar que um adversário roubou a bola no seu campo e prepara-se para contra-atacar, o defensor pode ter tempo suficiente de utilizar esta vantagem para reduzir o custo das suas jogadas.

Arena. Pode ser útil para um defensor ter um lado do campo em que se sente mais confortável, especialmente se tiver um companheiro para cobrir o lado oposto.

Elementarista, PMs Extras. Se pretende usar muitas jogadas de encontrão, é possível que um defensor gaste muitos PMs durante a partida. Por isso, é sempre bom ter uma reserva considerável deles para gastar, ou outras formas de economizar no seu uso.

Magia Irresistível. Se você pretende utilizar muitos encontrões, pode ser interessante torná-los mais difíceis de resistir, deixando os atacantes adversários constantemente atordoados. Sim, é um truque sujo, mas ninguém disse que magibol era um esporte limpo!

Sentidos Especiais. Radar é bastante útil para interceptar passes e chutes a gol, anulando os ataques adversários.

O armador

O armador é um jogador responsável pela organização das investidas da equipe ao ataque, cadenciando o jogo e movimentando-se para abrir espaços entre os adversários, fazendo a ligação entre os defensores que roubam as bolas e os atacantes que chutam a gol. Podem ser alas jogando pelas laterais do campo, meias de ligação que fazem passes longos e lançamentos, ou atacantes de movimentação que confundem a defesa adversária para dar chances de gol aos companheiros.

Características. Habilidade é certamente o mais importante, para realizar passes e lançamentos longos. Uma boa Resistência também pode ajudar no embate contra os defensores adversários, especialmente se eles utilizarem muitos encontrões, além de fornecer uma boa quantidade de PMs para gastar.

Perícias. Como para todos os jogadores de linha, Esporte ou Magibol é uma necessidade.

Aceleração. O movimento extra pode ser útil, especialmente combinado com certas jogadas de efeito descritas no capítulo seguinte.

Arena. Uma vez que a Habilidade de um armador é muito importante, pode ser interessante ter formas de aumentá-la especializando-se em jogar por um dos lados do meio-campo.

Elementarista, PMs Extras. Todo o jogo de uma equipe de magibol passa pelo armador, que deve fazer a ligação entre os jogadores de defesa e os de ataque. Por isso, é esperado que ele esteja constantemente gastando PMs e tenha uma boa reserva deles para usar, ou pelo menos alguma forma de economizá-los. Além disso, com uma boa quantidade de PMs, um armador também pode se arriscar com chutes fortes do meio-campo, caso a defesa adversária abra espaços.

Sentidos Especiais. Visão Aguçada é bastante útil para fazer lançamentos longos, pegando a defesa adversária desprevenida, e Radar pode ajudar a interceptar passes adversários e armar contra-ataques rápidos, além de ajudar em passes curtos.

O atacante

Por fim, o atacante é um jogador especializado em levar o time para o ataque, vencendo as defesas adversárias e marcando gols. Não precisa ser necessariamente um atacante de ofício: pode ser um lateral habilidoso, capaz de arrancadas velozes da área de defesa até o ataque, ou um meia-atacante que conclui jogadas de fora da área do gol.

Características. Habilidade é o mais importante, por permitir que o personagem acerte seus chutes e se esquive das jogadas adversárias. Uma boa Resistência também é importante, para resistir às jogadas de encontrão dos defensores adversários sem grandes danos e perda de PMs.

Perícias. Magibol é uma necessidade, como sempre. Atuação é outra boa escolha, permitindo que o personagem cave faltas e pênaltis na área adversária.

Aceleração. O bônus de esquiva ajuda a vencer os adversários, mas é o movimento extra que faz a diferença para que um atacante seja capaz de fazer fila entre os adversários desde o meio-campo e ainda chutar a gol na mesma rodada.

Alquimista. Como um defensor, um atacante pode ter tempo suficiente de usar esta vantagem, se for rápido o bastante em perceber que um companheiro roubou a bola no campo de defesa e prepara um contra-ataque.

Ataque Múltiplo. Como Aceleração, permite ao personagem realizar várias ações na mesma rodada, o que pode ser uma vantagem e tanto se muitos adversários resolverem cercá-lo para evitar que chegue até o gol.

Resistência à Magia. O bônus concedido para não ficar atordoado em uma jogada de encontrão pode fazer a diferença contra equipes mais violentas.

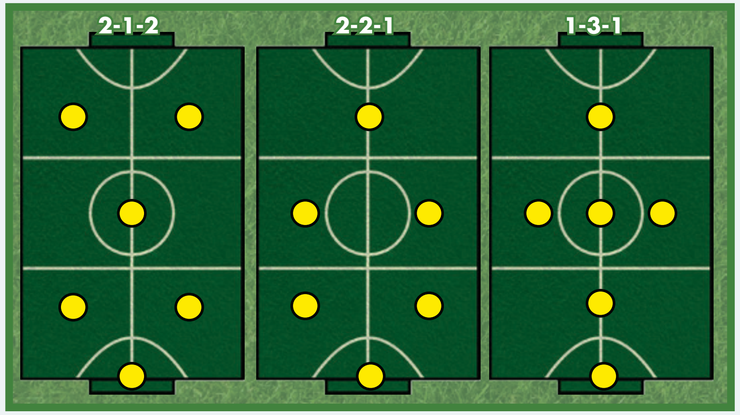
Montando uma equipe

As táticas usadas em jogo costumam variar de equipe para equipe. O mais comum é utilizar bons defensores formando a zaga na área de defesa, para bloquear as investidas adversárias; armadores no meio-campo, para fazer a ligação entre defesa e ataque; e atacantes no ataque, para concluir a gol. Também é comum utilizar defensores no meio-campo, para anular já ali as investidas adversárias, ou armadores no ataque, para abrir espaços por onde atacantes possam chutar a gol. Alguns treinadores chegam até a posicionar armadores com boas habilidades defensivas já no campo de defesa, para realizar contra-ataques rápidos e inesperados, ou atacantes habilidosos no meio-campo, para concluir jogadas de gol à distância.

A formação tática mais comum é a 2-1-2, com dois zagueiros fazendo a proteção ao gol, um meio-campista na ligação ao ataque, e dois atacantes concluindo as jogadas. Também não é incomum a formação 2-2-1, com mais volume de jogo pelo meio-campo, mas apenas um jogador para receber a bola na frente. Equipes mais defensivas podem optar pelo 3-1-1, com três jogadores de defesa mas poucas opções de jogadas ofensivas. Poucas equipes optam por utilizar apenas um zagueiro, uma vez que isso deixa a defesa aberta; quando o fazem, geralmente utilizam como formação 1-2-2 ou 1-3-1, compensando a falta de defensores com maior marcação no meio-campo.

Durante a partida, as estratégias e táticas utilizadas pela equipe também podem variar. O mais comum é utilizar uma seqüência de passes simples da defesa até o ataque: o goleiro passa para os zagueiros, que passam para os meio-campistas, que passam para os atacantes, que chutam a gol. Equipes com zagueiros mais habilidosos (geralmente com a vantagem Arena ou Visão Aguçada) podem aproveitá-los para realizar passes longos, diretos da defesa até o ataque — geralmente é uma tática eficiente, especialmente quando a equipe possui atacantes velozes, surpreendendo a defesa adversária. Equipes com bons goleiros também podem jogar desta forma.

Menos comuns são as equipes que apostam unicamente em jogadas individuais, mas elas existem, especialmente quando possuem jogadores com Genialidade, Aceleração ou Ataque Múltiplo. Geralmente são jogadores de meio-campo que avançam sozinhos até o ataque e arriscam chutar a gol, ou jogadores de ataque que recuam até o meio-campo para buscar a bola. Raramente zagueiros mais empolgados podem tentar jogadas assim, avançando desde o campo de defesa até o ataque, mas isso costuma ser desencorajado por deixar espaços abertos para contra-ataques.



Vantagens e Desvantagens

Em um primeiro momento, um jogador de magibol é igual a outros personagens de 3D&T. Tem as mesmas características, e pode ter as mesmas vantagens, desvantagens, perícias e feitiços descritos no *Manual 3D&T Alpha*; assim, você pode usar qualquer personagem já pronto em uma partida. Muitas das vantagens no livro têm usos óbvios no jogo, como Aceleração ou Elementarista. Outras podem ser um pouco inúteis — que diferença faz o bônus de +2 em F concedido por Ataque Especial se você não irá fazer uma jogada de FA durante toda a partida?

Como regra geral, você pode considerar que uma partida de magibol é como um combate. Assim, qualquer vantagem ou desvantagem que diga na sua descrição fazer efeito em combates ou lutas — como Telepatia, Torcida, Assombrado, Ponto Fraco e outras — funcionam normalmente dentro de uma partida de magibol.

As vantagens descritas a seguir também possuem algumas regras especiais.

Aparência Inofensiva, Boa Fama, Má Fama e Monstruoso. Aparência Inofensiva e Boa Fama concedem ao personagem um bônus de +1 em testes para simular faltas, uma vez que ninguém espera que ele as faça. Má Fama e Monstruoso, ao contrário, impõem um redutor de -1 nestes testes.

Arena. Em uma campanha baseada em partidas de magibol, um personagem pode escolher como Arena uma área do campo — por exemplo, a direita do ataque ou a esquerda do meio-campo —, recebendo um bônus de H+2 sempre que joga nela.

Goleiros também podem escolher como arena a região do gol, mas neste caso receberão os benefícios da vantagem apenas para defender chutes de jogadores adversários, independente do lado do campo.

Ataque Múltiplo. É possível realizar várias jogadas em um mesmo turno, como driblar vários adversários e chutar a gol, recebendo um redutor de H-2 (através da manobra Ataque Múltiplo) ou gastando 1 PM (através da vantagem Ataque Múltiplo) para cada jogada extra.

Ligação Natural. Concede um bônus de +1 em qualquer jogada envolvendo o jogador com quem o personagem é ligado, inclusive quando são adversários.

Magia Irresistível e Resistência à Magia. Os modificadores destas vantagens são válidos normalmente para resistir ao choque de um encontrão sem ficar atordoado.

Sentidos Especiais. Visão Aguçada pode ser usada para facilitar passes longos, de uma ou duas áreas de distância, e Radar em jogadas de interceptar a bola e passes curtos, para jogadores na mesma área do campo. Em ambos os casos, a dificuldade das jogadas diminui em um nível (testes Difíceis viram Normais, e Normais viram Fáceis).

Voo. Partidas de magibol normalmente ocorrem no chão, de forma que esta vantagem na maioria dos casos será inútil. Em alguns locais, no entanto, podem existir variações do esporte que permitem aos jogadores voar; nesse caso, inclua mais uma divisão no campo do jogo: ar/chão.

Por exemplo, um personagem poderia estar na direita do ataque no ar, ou na esquerda da defesa no chão.

Kit: O Jogador de Magibol

Pré-Requisitos: magibol (especialização de Esporte); ser capaz de usar o feitiço Força Mágica.

Um jogador de magibol é o praticante do esporte das multidões artonianas. Pode ser um jogador profissional, que vive para o esporte, ou simplesmente um fã que joga com frequência e desenvolveu boas habilidades.

Nem sequer é necessário que seja um mago verdadeiro: nos lugares onde o magibol é popular, muitos fãs conseguem, sozinhos e por pura força de vontade, desenvolver a capacidade de conjurar os feitiços básicos necessários para jogar, de forma bem parecida com alguns tipos de feiticeiros (veja a vantagem regional Magiboleiro, abaixo).

Craque. O personagem é muito habilidoso na prática do magibol, conhecendo truques e jogadas de efeito que impressionam o público e os adversários. Pode começar conhecendo duas das jogadas de efeito descritas adiante.

Especialidade. O personagem é especialista em um determinado estilo de jogo, recebendo um bônus nos seus testes ao realizar algumas jogadas. Ao adquirir este poder, o jogador deve escolher uma das opções a seguir:

Disciplina Tática: o personagem joga sempre a favor da equipe, realizando jogadas que beneficiam seus companheiros anulando os adversários. Recebe um bônus de +2 em jogadas de marcação e atrair a marcação.

Garra: mesmo sem ter muita habilidade no domínio da bola, o personagem consegue se impor sobre os adversários através de garra e força de vontade. Recebe um bônus de +2 em jogadas de encontrão e trombar, sem custo extra em PMs.

Ginga: o personagem possui grande habilidade no domínio da bola e jogo de corpo, enganando os adversários com mais facilidade para passar por eles. Recebe um bônus de +2 em dribles e esquivas contra roubadas de bola.

Técnica: o personagem domina como poucos as técnicas fundamentais do magibol. Recebe um bônus de +2 em passes e chutes a gol.

Xerife: o personagem está acostumado a jogar em funções defensivas, sendo melhor em jogadas que bloqueiam os ataques adversários. Recebe um bônus de +2 em roubadas de bola e esquivas contra dribles.

Especialista em Força Mágica. Sempre que conjura Força Mágica, o feitiço recebe um bônus de F+1 sem custo extra em PMs.

Preparação física. A prática de esportes deixou o personagem melhor preparado que um mago comum. Ele recebe 2 PMs a mais para cada ponto de Resistência – ou seja, o seu total de PMs será igual a Rx7.

Vantagem Regional: Magiboleiro

Região: qualquer em que o magibol seja praticado.

Por técnica ou força de vontade, o personagem se tornou capaz de usar os feitiços necessários a uma partida de magibol, mesmo que nunca tenha tido uma educação arcana formal. Ele pode utilizar o feitiço Força Mágica, mesmo que não possua poderes mágicos. **+1 ponto:** o personagem é muito proficiente no uso dos feitiços do magibol. O seu feitiço de Força Mágica custa metade dos PMs para ser usado, e ele recebe um bônus de H+1 em todos os testes de Magibol.

Item Mágico: Anel de Força Mágica (10 PEs)

Este item mágico é muito requisitado por entusiastas do esporte que não sejam capazes de utilizar poderes mágicos. Ele permite ao usuário conjurar o feitiço Força Mágica, gastando metade dos PMs normalmente necessários. Seu uso não costuma ser proibido na maioria dos torneios.

Jogadas de Efeito

Uma jogada de efeito é uma jogada especial, única, que um jogador de grande habilidade pode fazer. Diferente das jogadas básicas ou avançadas, nem todos conseguem realizá-las — é necessário primeiro aprender o seu funcionamento, como acontece com feitiços. Conhecer uma boa quantidade destas jogadas é o que difere os jogadores comuns dos verdadeiros craques!

Apenas personagens com a perícia Esporte ou a especialização Magibol podem aprender jogadas de efeito. Nenhum começa sabendo usá-las — todas devem ser aprendidas durante a campanha. As exceções são personagens com as vantagens Mentor ou Patrono, ou que tenham escolhido o poder Craque do kit Jogador de Magibol: estes podem escolher até duas das jogadas de efeito descritas a seguir na criação do personagem, e então aprender as demais durante a campanha.

É possível também combiná-las para obter efeitos ainda mais impressionantes. Um chute colocado pode ser feito com efeito, dificultando a defesa; uma defesa mágica pode ser feito em dois tempos; e um personagem com oportunismo e voleio será certamente um grande artilheiro!

Aprendendo novas jogadas de efeito. Aprender novas jogadas funciona da mesma forma que novos feitiços: podem ser ensinadas por mestres ou treinadores, ou aprendidas através de livros e pergaminhos que ensinem táticas de jogo. Também é possível aprender uma jogada apenas observando outro jogador utilizá-la, mas para isso é necessário um teste Médio de Magibol (ou Fácil se o personagem possui a vantagem Memória Expandida). Como para feitiços, é necessário gastar 1 PE para aprender uma nova jogada de efeito.

As jogadas de efeito são:

Cercamento. Nesta jogada defensiva, o personagem conjura dois feitiços simultaneos para roubar a bola de um adversário mais facilmente. Ele deve pagar o custo em PMs de conjurar os dois feitiços, e recebe um bônus de H+2 para qualquer jogada que envolva roubar a bola do adversário (como uma roubada de bola normal ou uma esquiva de um drible).

Chute colocado. O personagem pode chutar com grande habilidade, colocando a bola exatamente onde deseja no gol. Quanto mais difícil for o chute, mais difícil será para o goleiro defendê-lo: o jogador deve colocar um redutor a sua escolha no teste do chute, que o goleiro também terá para a defesa — por exemplo, se o chute for feito com redutor de -2, a defesa também deverá ser feita com -2. Tentativas de interceptar o chute (através da jogada Interceptar a Bola) também recebem o mesmo redutor. Não é possível realizar um chute colocado com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Chute com efeito. Usando um movimento antes de chutar a bola, o personagem pode colocar um efeito rotatório nela, tornando difícil para o goleiro segurá-la. Ele sofrerá um redutor de H-1 para realizar a defesa. Pode ser usado também em passes.

Chute forte colocado. Um chute forte colocado segue as mesmas regras de um chute forte — gastando mais PMs para invocar uma Força Mágica mais poderosa, resultando em um chute potente e difícil de defender — e de um chute colocado — colocando um redutor no teste do chute que também se aplicará ao teste de defesa do goleiro. Não é possível fazer um chute forte colocado com um redutor maior que a Habilidade do personagem. *Pré-requisito:* chute colocado.

Chute rápido. Aumentando a dificuldade em um nível (de Médio para Difícil, e Difícil para impossível), o personagem pode realizar um chute como um movimento, em vez de uma ação.

Chute voador. Essa jogada é feita arremessando a bola para cima e conjurando um novo feitiço no ar, e então chutando-a para baixo em direção ao gol com mais velocidade e precisão. Para isso, ele deve pagar o custo de conjuração do feitiço novamente, e receberá um bônus de H+2 em um chute a gol.

Defesa em dois tempos. Essa técnica é utilizada por goleiros para defender chutes especialmente difíceis, primeiramente apenas rebatendo a bola para cima para só depois segurá-la definitivamente. Gasta uma esquiva a mais do goleiro na rodada, mas facilita a defesa, garantindo um bônus de H+2 para defender o chute e eliminando os redutores de um chute com efeito.

Defesa mágica. Um goleiro que também tenha poderes mágicos pode usar o feitiço Força Mágica para facilitar as suas defesas, permitindo que defenda bolas que é incapaz de alcançar normalmente. É uma habilidade difícil de dominar, visto que nem todos possuem os reflexos mentais necessários a uma conjuração rápida, mas que facilita bastante a vida do goleiro, permitindo que ele defenda bolas no lado oposto do campo (por exemplo, defendendo do lado esquerdo um chute no lado direito). É necessário pagar o custo de conjuração do feitiço.

Drible do trobo. Também conhecida como *drible do tumarkhân* em Khubar ou *meia-lua* em Wynlla e Tyrondir, esta jogada consiste em jogar a bola por um lado do adversário e correr rapidamente pelo outro, conjurando um novo feitiço para recebê-la na frente (é necessário pagar o custo de conjuração do feitiço novamente). É uma jogada difícil de ser dominada, pois exige velocidade e domínio do tempo de bola. Pode ser usada em qualquer tentativa de passar por um jogador, como em um drible ou quando se esquiva de uma roubada de bola, dando ao personagem um bônus de H+2. Teleporte, quando permitido pelas regras do jogo, garante um bônus de extra de +1 se for usado.

Uma variação bastante comum desta jogada é feita jogando a bola por cima do adversário enquanto passa por ele; quando feita desta forma, ela é conhecida como *lençol*, *chapéu* ou *grifo*.

Também não é incomum jogar a bola por entre as pernas do oponente — nesse caso, ela é conhecida como *janela* ou *portão de Triumphus*.

Oportunismo. O personagem é atento às oportunidades do jogo. Sempre que a bola ficar livre na área onde se encontra, ele pode gastar os PMs necessários e dominá-la como uma esquiva, independente da ordem de iniciativa. Caso mais de um personagem na mesma área tenha Oportunismo e queira tomar a posse da bola, ela fica com aquele entre eles que vier primeiro pela ordem de iniciativa.

Passe em profundidade. Usando um movimento para observar o campo adiante e a movimentação dos jogadores antes de passar a bola, o personagem pode receber um bônus de H+2 no teste.

Passe rápido. Aumentando a dificuldade em um nível (de Fácil para Médio, Médio para Difícil, e Difícil para impossível), o personagem pode realizar um passe como um movimento, em vez de uma ação.

Pivô. Gastando uma esquiva e passando em um teste Médio de Magibol, o personagem pode passar diretamente uma bola que tenha acabado de receber para um companheiro que esteja na mesma área do campo. Ele deve pagar o custo do feitiço normalmente. *Pré-requisito:* passe rápido.

Voleio. Gastando uma esquiva e passando em um teste Difícil de Magibol, o personagem pode chutar direto a gol uma bola que tenha acabado de dominar no campo de ataque. *Pré-requisito:* chute rápido.

BRUNO SCHLATTER

TERRAFORMADORAS

Esta mini-aventura está à disposição de mestras e mestres para uso em RPGs de aventuras espaciais — *Brigada Ligeira Estelar, Fronteira do Império, Space Dragon, Starfinder* e outros jogos que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, para expandir e adaptar conforme as necessidades do seu grupo. Terraformadoras pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

O mercador estelar

Para jogar essa aventura é preciso que o grupo tenha acesso a algum tipo de veículo que permita viajar pelo espaço. Também é necessário que alguém do grupo tenha um relacionamento anterior com uma personagem meio-humana — isso pode ser desenvolvido durante a campanha ou ser parte do histórico do personagem. Um amor antigo deixado para trás por revés da vida, uma amiga de infância, parente ou ex-parceira de crimes. Mais é dito sobre a personagem meio-humana adiante.

A aventura começa quando a nave dos personagens é saudada por uma espaçonave comercial, chamada Monção. Ele é comandada por Jandir Juno, ancião afável, acompanhado de uma pequena criatura felina empoleirada em seu ombro. Se alguém perguntar sobre a criatura-gato, Jandir diz que o nome dela é M'ih XVI, o príncipe de um planeta distante, que está com ele para aprender a conviver com outras espécies (!?). Jandir tem uma mensagem para um dos personagens — recebeu pagamento da meio-humana para entregá-la. Também tem consigo um objeto de valor sentimental, que prova que esteve com ela.

Deixe quem interpreta o personagem que conhece a meio-humana decidir que objeto é esse, com ajuda do restante do grupo. Jandir entregará a mensagem e depois irá ofertar armas, equipamentos e outros produtos que deseja vender. Essa parte da aventura pode servir para o grupo adquirir equipamentos difíceis de conseguir, além de remédios e suprimentos. Após entregar a mensagem e o objeto, o comerciante parte novamente, rumo às estrelas.

PEQUENAS AVENTURAS

Mãe e filha

A personagem meio-humana é a filha bastarda ou adotiva de Ascensa de Gama, rica e renomada exploradora espacial. Ascensa (o nome pelo qual a mãe é conhecida entre humanos) pertence a alguma raça alienígena e longeva que exista no cenário escolhido para ambientar a aventura. Ascensa é uma terraformadora. Singra o espaço à caça de um dos recursos mais valiosos em todo universo: planetas que possam ser transformados para abrigar vida. Partiu com sua frota particular, acompanhada pela filha, em busca de um planeta habitável nos confins do espaço conhecido.

A mensagem da filha de Ascensa é entregue através de um holograma. Ela diz que sua mãe enlouqueceu e coloca em risco a vida da tripulação. Tentou levantar um motim contra Ascensa, mas foi presa e agora será julgada e executada. Espera que o grupo possa fazer sua mãe enxergar a razão, e defendê-la no julgamento, ou resgatá-la da prisão. Ela está presa a bordo da espaçonave de Ascensa, A Peregrina e conseguiu enviar o holograma através do mercador — um velho conhecido seu.

Na órbita do segundo mundo

Com as coordenadas que o mercador fornece não é difícil encontrar a Peregrina. A espaçonave está estacionada num sistema solar remoto, na órbita do segundo planeta mais próximo de uma estrela anã amarela. A nave possui defesas e armas equiparáveis às da nave dos personagens mas, se não for confrontada num ataque direto, irá receber o grupo a bordo. Peregrina possui escudos solares trabalhando em capacidade máxima, e é capaz de proteger naves em suas proximidades do calor emanado por estrelas.

O grupo é recebido pela própria Ascensa, que está exultante com sua descoberta — após anos vagando pelo espaço, após quase ser abandonada por sua frota, a exploradora encontrou o planeta que ouviu falar em lendas. A atmosfera dele está envolta em nuvens que contém água! A superfície possui pântanos e férteis! Em breve Ascensa reportará sua descoberta às autoridades que encomendaram a empreitada e, após julgar a filha traidora, será recompensada e poderá se aposentar.

A verdade é outra. Caso os personagens tenham conhecimentos astrofísicos ou consultem especialistas da Peregrina entenderão o óbvio: o planeta é muito próximo do sol, e o efeito estufa de suas nuvens impossibilita qualquer esforço de colonização. Se sondas forem enviadas ou naves descerem até a superfície, encontrarão apenas um caldeirão inabitável. Ascensa está obcecada e delirante.

Existem algumas soluções possíveis. Os personagens podem tentar a força e lutar contra Ascensa e sua tripulação. Ascensa é uma guerreira alienígena experiente, acima do nível de poder do grupo, mas também debilitada pela idade avançada e doenças incuráveis. É possível tentar conseguir a ajuda de parte da tripulação contra ela, iniciando um motim. Outra possibilidade é tentar libertar sua filha da prisão e fugir da nave.

É possível, enfim, confrontar Ascensa no julgamento que ela realizará a bordo da Peregrina, onde, enquanto capitã, será a própria juíza. O julgamento deve ser uma série de testes sociais de dificuldade elevada conta Ascensa. Caso o grupo seja bem sucedido, leva Ascensa a entender a verdade e libertar sua filha, se reconciliando com ela. Falhar leva Ascensa a ordenar que a filha seja executada. Em se tratando de RPG, porém, tudo é possível. Não se prenda a roteiros e incentive quem joga a interpretar e criar outras resoluções para o conflito.

A recompensa

Se escapar com vida, a filha de Ascensa irá recompensar os jogadores usando parte dos tesouros que acumulou ao longo de sua vida como exploradora espacial. Caso Ascensa esteja viva e tenha se reconciliado com sua filha, ela também recompensa o grupo de maneira simbólica: um documento atestando que são os novos administradores do planeta. É impossível terraformá-lo ou colonizá-lo, mas talvez os jogadores encontrem outro uso para ele. Têm a honra dúbia de poder batizar um mundo que custou muitas vidas para ser descoberto.

DAVIDE DI BENEDETTO

Mercenário, trambiqueiro e herói nas horas vagas!

HAN SOLO

CHEFE DE FASE

Interpretado por Harrison Ford no clássico *Guerra nas Estrelas* (hoje conhecido como *Star Wars: Uma Nova Esperança*), de 1977, Han Solo é um dos personagens mais queridos e icônicos da franquia *Star Wars* — e de toda a história do cinema.

Han Solo nasceu no planeta Corellia nos últimos anos da República Galática. Cresceu construindo naves com o pai, mas logo percebeu que seu papel era pilotá-las. Seu pai faleceu cedo, deixando-o órfão.

Nas ruas, Solo se envolveu com o crime. Foi nesse meio, entre toda sorte de bandido, que se encontrou. Trabalhando como contrabandista com seu co-piloto Chewbacca a bordo da Millenium Falcon (um cargueiro modificado), acabou cruzando com o perigosíssimo Jabba, sempre disposto a cobrar o que Han deve com juros. Sempre tentando escapar de desafetos e ganhar um trocado, a vida de Han mudou novamente quando se envolveu com os Rebeldes.

Inicialmente atuando de forma relutante, Han ajudou os Rebeldes a enfrentar o Império. No processo, encontrou um grande amigo em Luke Skywalker e o amor em Leia Organa. Após derrotarem o Império, Han e Leia ficaram juntos e tiveram um filho, Ben.

Infelizmente, a alegria não durou. Ben foi seduzido pelo lado negro e se afastou dos pais. O choque fez Han voltar à vida de contrabandista com Chewbacca. Quando acabou envolvido em uma nova revolução na galáxia, Han cruzou o caminho de seu filho e morreu pelas mãos dele.

3D&T 24N

F2, H4, R3, A1, PdF3 (blaster); 15 PVs, 15 PMs

Kit: Criminoso (DB 115); Blefar, Bala nas Costas, Segunda Chance.

Vantagens: Aliado (Chewbacca), Energia Extra I, Equipamento (Millenium Falcon), Perito (Pilotagem).

Desvantagens: Procurado.

Perícias: Crime, Máquinas.

Millenium Falcon 17S

F3, H0, R5, A3, PdF4; 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Deflexão (escudos), Vôo

Usando Han Solo em 3D&T

Embora Han não seja nada mal numa briga, com sua pontaria mortífera e truques sujos, ele é mais interessante como um piloto inigualável a bordo da Millenium Falcon.

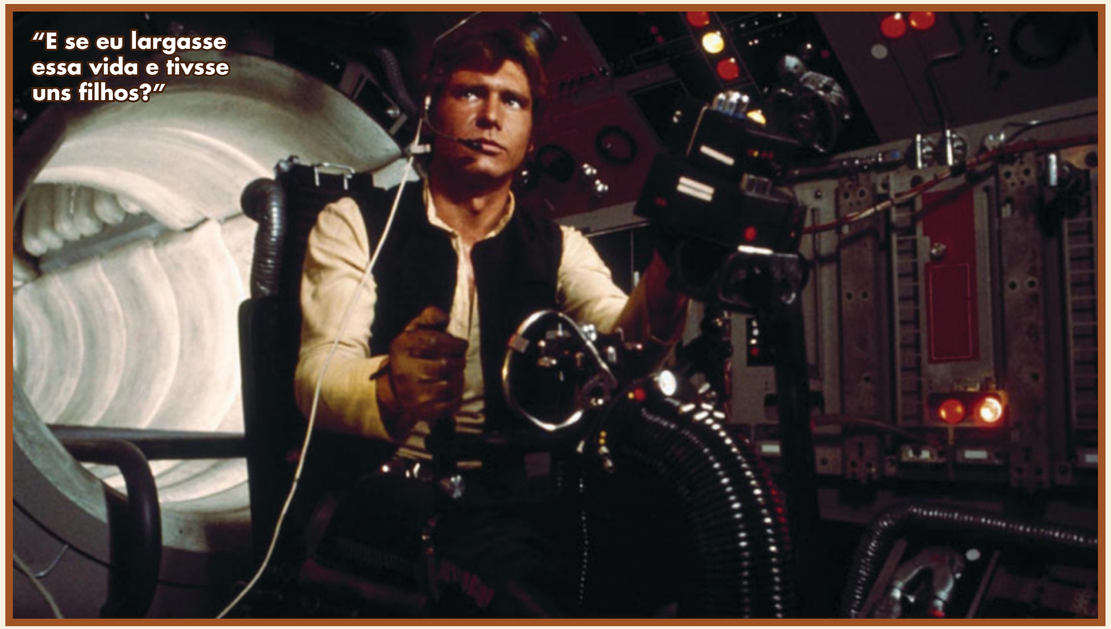
Curiosamente, ele pode se encaixar bem em jogos de *Brigada Ligeira Estelar* como um contrabandista oriundo de uma galáxia muito distante, que por um acaso do destino acabou preso na Constelação do Sabre. Se você quiser transformar a Millenium Falcon em um mecha, porém, cuidado! Alguns jogadores fanáticos por *Star Wars* podem achar a ideia um sacrilégio.

Tormenta RPG ND 12

Humano, Ladino 11/Swashbuckler 3, CN; **Médio**, deslocamento 9m; **PV** 82; **CA** 34 (+7 nível, +7 Des, +3 armadura, +4 autoconfiança, +2 Ao Sabor do Destino, +1 Esquiva); **corpo-a-corpo:** ataque desarmado +15 (dano 1d3+11); **à distância:** pistola +22 (dano 2d6+16, 17-20/x3); **habilidades:** ataque furtivo +6d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural aprimorada, estilo de combate (tiro), evasão aprimorada, técnica ladina (maestria em perícia [Enganação, Ofício], oportunismo, presença paralisante, técnica de combate x2), sentir armadilhas +3; **Fort** +11, **Ref** +18, **Vont** +9; **For** 14, **Des** 24, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 10, **Car** 18.

Perícias & Talentos: Atletismo +19, Cavalgar +24, Diplomacia +21, Enganação +25, Furtividade +24, Iniciativa +28, Intuição +17, Ladinagem +24, Obter Informação +21, Ofício (piloto) +28, Percepção +17; Acerto Crítico Aprimorado (pistola), Ao Sabor do Destino, Esquiva, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Flerte Estratégico, Foco em Arma (pistola), Iniciativa Aprimorada, Na Mosca, Rapidez de Recarga, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (pistola).

Equipamento: pistola obra-prima, 20 balas, couro batido.



Usando Han Solo em *Tormenta RPG*

A primeira pergunta a se responder é como diabos Han Solo foi parar em Arton. Porém, isso é mais fácil de resolver do que parece.

A solução mais óbvia é o Deserto da Perdição. Ao longo sua carreira, alguém tão imprudente quanto Solo pode facilmente ter passado por um portal e caído em Arton. Isso o separa, porém, de uma das facetas mais importantes da sua personalidade, a Millenium Falcon.

Outra solução mais interessante é considerar que Arton está em outra galáxia. Após um salto imprudente pelo hiperespaço, Solo acaba ilhado em um mundo que não chega perto de ter a tecnologia para consertar a Falcon e levá-lo de volta. A nave pode cair em algum lugar inóspito, como Galrasia ou o Deserto sem Retorno. Enquanto Solo tenta encontrar alguém que possa ajudá-lo (talvez Lorde Niebling?), ele pode se envolver em serviços como contrabandista e cruzar com os personagens jogadores.

Ainda outra alternativa é reimaginar Solo como um pirata de Ahlen levando a vida entre os demais que atacam os navios de Petrinya. Ele seria uma verdadeira pedra no sapato dos minotauros (se eles usassem sapatos). Ele até pode se tornar um problema maior, se os aventureiros de Malpetrim conseguirem convencê-lo a lutar ativamente contra os minotauros. Quem sabe ele não encontra um interesse romântico ou um grande amigo quando cruzar o caminho dos rebeldes?

A Falcon, se estiver em Arton, pode gerar várias aventuras conforme grupos ou indivíduos poderosos tentam obtê-la ou decifrar sua tecnologia. Certamente Mestre Arsenal estaria interessado em uma nave espacial...

Han não tem acesso a seu equipamento de alta tecnologia. O que ele tem é o mais próximo que conseguiu obter em Arton. Ele não confia muito em magia. Essa coisa de superstição nunca foi sua praia...

THIAGO ROSA

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta e a nova coluna da *Dragão Brasil*, cujo propósito é contar o que acontece na *Guilda do Macaco*, a stream oficial de *Tormenta*.

Todas as terças-feiras, 20:30, os autores do cenário se reúnem **no nosso canal na Twitch** ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece lá reflete nos nossos livros e aqui na *Dragão Brasil*. A *Anterioremente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os nossos videos, que também se encontram arquivados no **canal da Jambô no YouTube**.

A coluna, obviamente, contém *spoilers*.

Introdução

É um tempo sombrio para Arton. Os puristas, uma facção tirânica que odeia não-humanos, tomou a nação de Yuden e declarou guerra ao Reinado! A rainha-imperatriz Shivara Sharpblade está desaparecida e Arkam, O Braço Metálico, está morto. A campanha militar purista pretende conquistar os reinos de Bielefeld, Namalkah e Zakharov até o final do outono.

Mas Bielefeld resiste!

Enquanto os heróis da Guilda do Macaco (o cavaleiro Lothar, o pirata Nargom, o bardo Kadeen e o bábaro meio-gigante Klunc) ajudavam a defender a cidade de Norm do assédio dos mercenários de porthsmout, a capital Roschfallen lutava sozinha contra tropas puristas. O destino de todo o reino dos cavaleiros estava entregue a vontade dos deuses, mas eles sorriram para o povo da capital sitiada. Sem nada a perder, senão tudo o que conheciam, o povo de Roschfallen lutou até as últimas forças e resistiu por tempo bastante para que a cidade fosse socorrida por aventureiros vindos de todo o Reinado! A Guilda então enfrentou e venceu as máquinas de guerra yudenianas conhecidas como Colossos, encerrando o cerco.

A vitória teve gosto amargo. O rei de Bielefeld, Igor Janz, foi morto durante o conflito pelo terrível pirata Espinha — o nêmese de Nargom — que audaciosamente escalou os muros do palácio para assassinar o monarca. Além disso, o reino encontra-se exaurido após os vários conflitos de sua história recente. Bielefeld precisará de cada aliado que puder reunir, se quiser ter uma chance de fazer frente à ameaça dos puristas.

Conseguirá a Guilda reunir forças suficientes para enfrentá-los?

Episódio 42

O puro purê purista!

Após ajudar a salvar Roschfallen, os heróis da Guilda descansam antes de iniciar sua próxima jornada. Nargom treina com suas pistolas, Kadeen aprimora suas magias, Lothar manda as terras concedidas a ele pelo sumo sacerdote da justiça, Sir Alenn Toren sejam transformadas em fazendas. Por fim, Klunc se empenha num rigoroso treinamento envolvendo jogar pedras para cima, para aprender a resistir à morte (?!)

Em Roschfallen, no principal templo da cidade, acontece o julgamento de Harghan Trozik, o líder das forças mercenárias de Portsmouth e aliado dos puristas. Seu juiz é o novo rei de Bielefeld, o jovem Khilliar Janz, que assumiu o posto do pai assassinado. O destino do prisioneiro é discutido, com muita gente favorável a execução. O rei convida os heróis envolvidos diretamente na captura de Harghan a opinarem sobre a sentença. Kadeen sugere que a pena seja revogar de Harghan seu título de alto-nobre, relegado o homem a simples condição de plebeu. Lothar pede que o general inimigo seja aprisionado perpetuamente na prisão, para mofar e ser esquecido, impossibilitando assim que seja transformado em mártir pelo inimigo. Klunc, por sua vez, acostumado a resolver tudo na briga, sugere julgamento por combate — sugestão que é aceita por um júri determinado a executar e punir o réu!

Numa praça, diante da platéia e do olhar dos deuses, Harghan e Klunc duelam. Klunc quebra a espada de Harghan que implora por outra arma, tendo seu pedido atendido por um cavaleiro honrado. Harghan fere Klunc, mas então algo acontece. Tomado pelo pesar de tudo o que os amigos falaram sobre aquele homem, todo o mal que ele causou e causaria, a fúria do bárbaro se liberta de uma maneira atroz, fazendo com que Harghan seja reduzido por repetidos golpe de machado a uma massa sangrenta.

Ao fim do duelo, Klunc volta a si e fica profundamente perturbado. A notícia do fim inglório do general ecoa, espalhando medo entre os inimigos de Bielefeld.

Após o julgamento, os heróis da Guilda partem para Wynlla, o reino da magia, na esperança de conseguir um aliado para a guerra, e meios de investigar a origem do sortilégio usado contra os habitantes do Castelo da Luz, durante a Batalha de Norm. Em meio à viagem entre Bielefeld e Wynlla, eles encontram uma elfa sendo atacada por vermes monstruosos e, como todo herói que se preze, tentam ajudá-la.

Episódio 43

A elfa na encruzilhada

Os heróis da Guilda derrotam vermes monstruosos que estão emergindo da entrada de uma caverna para atacar a andarilha elfa solitária. Durante o combate, um verme de proporções gigantescas surge e Klunc cresce para enfrentá-lo, mas — ainda abalado pelo que aconteceu no julgamento — o bárbaro se apieda da criatura e tenta lutar sem feri-la, o que torna tudo mais difícil. O verme é derrotado e foge vivo de volta para a caverna. Todo o grupo conhece Kayllanna, a elfa, que diz ter fugido de um clã caçador yudeniano.

Mesmo sob as desconfianças de Nargom, Kayllanna se junta ao grupo para ir até Sophand, a capital de Wynlla. Após dias de viagem, o ambiente muda apruptamente, com os heróis encontrado diversos comerciantes e alguns mercadores de poções, num lugar vibrante e cheio de pessoas. Esta, contudo, é apenas a parte inferior da cidade. O grupo começa, aos poucos, a entender a realidade peculiar de Wynlla, que é uma magocracia. No nível do solo, vivem plebeus e pessoas pobres, os "mundanos", enquanto aqueles dotados de poderes mágicos vivem entre as torres e espirais da cidade alta, acessível apenas para quem pode voar, seja com a ajuda de itens mágicos, seja com magia própria.

Os heróis conseguem encontrar um habitante que se apossou de um círculo de teletransporte esquecido, localizado num beco, e pagam para finalmente terem o privilégio de acessar a verdadeira morada dos magos.

Episódio 44 – A Guilda chegou em Wynlla e você não vai acreditar no que aconteceu!

Uma vez na cidade alta de Sophand, a Guilda procura o conselho de magos e regentes de Wynlla e vai até o local em que se reúnem: o Salão de Convergências, mas encontram o local vazio e sem atividade.

Ao segurar uma bola de cristal flutuante, Klunc consegue falar com a conselheira Elvínia Persys, mas é esnobado pela maga que pede que retorne no dia seguinte, quando talvez possa conseguir uma audiência! O grupo então visita a Grã-Torre, a maior igreja de Wynna no reino, mas também a encontra vazia, exceto pela presença de serviçais mortos-vivos e uns poucos magos transeuntes, ocupados com assuntos próprios. Um faxineiro esqueleto é incinerado pelo toque sagrado de Lothar, que só então entende que os habitantes do reino utilizam necromancia sem qualquer tabu, algo que fere suas crenças rígidas de cavaleiro. Lothar atrai a simpatia de um mago que também se opõe a prática, mas que, para infelicidade do grupo, está mais interessado em um longo debate intelectual do que com a realidade da guerra que toma o Reinado.

Ao ouvir a conversa, Klunc entende que Wynna, a deusa da magia, concede sua benção a todos. Mesmo a mais simples das criaturas. Num ato inesperado, ainda

assustado e perturbado com a própria ira homicida, Klunc implora à deusa para que ela o torne alguém dotado de intelecto: "Klunc não mais bárbaro, Klunc não quer ser monstro que destrói as pessoas. Klunc bom! Ensina magia pra Klunc. Klunc sincero. Klunc faz oferenda!" Ele deixa para trás, aos pés da estátua da deusa, seu fiel machado mágico, O Presuntador.

A deusa Wynna aceita a oferenda.

Enquanto o grupo tenta chegar a uma estalagem de nome peculiar, em meio a chuva que começa a cair na cidade, Klunc começa a sentir fortes dores de cabeça. Ele começa a perder parcialmente sua força, mas vai se tornando cada vez mais inteligente!

A Guilda presencia pessoas sendo atacadas por um vulto e descobre entre elas um dos altos conselheiros do reino, esfaqueado e envenenado. Curado por Lothar, o conselheiro acusa o sumiço de sua medalha, um símbolo sem o qual o conselho não pode tomar decisões. O grupo vai novamente até o Salão das Convergências e usa bolas de cristal para entrar em contato com Elvínia Persys. A conselheira convoca uma sessão emergencial. No começo, os magos se recusam a ouvir os heróis, até que Kadeen faz todo o grupo levitar com magia. Apesar dos apelos enfurecidos de Lothar, os magos nada resolvem. É um dos conselheiros menores quem vem em socorro do grupo. Ele pertence a uma família de vendedores de poções, e promete usar seus contatos no submundo para localizar o responsável pelo roubo do medalhão. Em troca, deseja extrair com seringas a força lendária de Klunc, O Bárbaro, para fazer poções (!)

Agora dotado de fala articulada e capaz de conjugar verbos, Klunc corajosamente aceita e, com o auxílio voluntário de Lothar, se submete a experiência do conselheiro. Honrando sua parte do trato o mago revela a identidade do vilão responsável pelo atentado – o pirata Espinha – e a estalagem onde está hospedado. Munido dessa informação, e um bárbaro momentaneamente debilitado, mas agora astuto, o grupo parte rumo a estalagem para confrontar o grande nêmese de Nargom...

DAVIDE DI BENEDETTO

Um purê pesado

A morte de Harghan Trozik nas mãos de Klunc foi narrada e descrita com a participação do jogador, e também romancista, Leonel Caldela. Foi feita no calor do momento e com grande maestria. Caldela não se furtou de sua já lendária escatologia e sadismo — mas também capturou todo o peso e as consequências morais do evento.

"Klunc pediu julgamento por combate achando que, como tudo na vida dele, tudo se resolve por combate. Mas no momento em que ele estava realmente ali, lutando com esse cara, lembrou que isso não era um combate normal.

Klunc não tem muita memória, mas lembrou de tudo o que os amigos dele tinham dito. Lembrou do ódio nos olhos desse cara! Então foi uma das poucas vezes que o Klunc ficou em fúria, não no sentido de que estava gostando do combate, gostando de bater, gostando de quebrar. Ele realmente teve vontade de matar alguém. E quando um vulcão, um maremoto, um terremoto – ou o Klunc — cai sobre um lugar, não existe o que pode detê-lo.

Klunc começa a bater e o general estava preparado para ter direito a uma fala, pelo menos umas últimas palavras, como o Gui descreveu, honradas. Ele ergue os braços pra deter o golpe mas Klunc não bate, dessa vez, na arma dele. Klunc bate nos braços. Klunc decepa as duas mãos do general com um golpe só, e elas voam. O golpe penetra no esterno dele quebrando o peito com um barulho forte.

A clériga de Marah que etava assistindo começa a chorar! Isso vai além da punição por execução que ela queria impedir, porque Klunc continua batendo. O general olha para cima e nos olhos dele existe um pedido de piedade: não é nem mais covardia, é o fato de que ele é humano, é um mortal — ele nunca esteve preparado pra esse nível de violência.

Mas Klunc não vê isso. O próximo golpe divide o crânio do homem até próximo a altura do nariz, mas Klunc não para. Mais um golpe pega o general no estômago, porque ele já está caindo. Klunc continua batendo, decepando as pernas, porque já é só um cadáver.

No final, Nargom, Kadeen e Lothar têm que puxar Klunc. Eles não têm a mínima condição de fazer isso através da força. Porque um mortal nunca conseguiria deter um maremoto. A única coisa que consegue deter o Klunc são as palavras dos amigos dele. Quando para de sentir ódio, para de sentir vontade de matar, ele começa a sentir vontade de viver de novo. Nesse dia, Bielefeld vê o que acontece quando você realmente provoca a fúria de uma força da natureza. E pensa que, talvez, seja bom nunca mais fazer isso."

TESOUROS ANCESTRAIS

Conheça o incrível sha'ir, o mago que recebe magia dos gênios!

Mago das Arábias

Um dos muitos cenários clássicos de *Dungeons & Dragons* é *Al-Qadim*, baseado nas histórias das *Mil e Uma Noites*, com sultões, gênios, cimitarras, tapetes voadores e coisas do gênero. O cenário foi visitado em edições antigas da *Dragão Brasil*. Agora, um de seus representantes está de volta, situado no mundo e sistema de regras de *Tormenta RPG!*

O sha'ir é diferente dos conjuradores arcanos convencionais. Em vez de memorizar suas magias a partir de livros (como o mago) ou possuí-las como uma habilidade natural (como o feiticeiro), ele comanda um gênio que "vai buscar" as mágicas necessárias.

Sha'ir (ou sha'ira no feminino) significa "aquele que sabe". Ele é conhecido por intermediar as relações entre humanos e gênios — não surpreendentemente, muitos meio-gênios são filhos de sha'ires e sha'iras! Alguns sha'ires possuem a habilidade de aprisionar essas poderosas criaturas para se valer de seus poderes, enquanto outros protegem os humanos dos caprichos dos espíritos maléficos. Independente de sua índole, os sha'ires são vistos sempre com espanto e cautela pela população comum.

As habilidades mágicas dos sha'ires não costumam ser muito efetivas em combate. De fato, eles oferecem uma maneira mais desafiadora, sutil e divertida para trabalhar com magia, sendo uma opção perfeita para jogadores cansados dos magos de combate e suas *bola de fogo*!

O sha'ir pertence originalmente ao cenário de *Al-Qadim* — mais especificamente ao continente de Zakhara, uma região ao sul de Toril, o continente do famoso cenário de campanha de *Forgotten Realms*. Obviamente, você pode adaptá-lo para qualquer região de "sabor" similar em seu mundo de campanha. As informações a seguir situam o sha'ir no cenário de *Tormenta*.

Nova Classe Variante: o Sha'ir

Afirmar que o sha'ir é "um pouco diferente" de outros conjuradores arcanos é uma generalização muito, muito superficial. Pode-se dizer que ele é uma pessoa de tanto conhecimento que soube convertê-lo em poder.

A diplomacia e o saber andam juntos no sha'ir, que acredita poder resolver os problemas com conversa e entendimento — "a verdade sempre prevalece sobre os justos de coração", como já dizia o sábio. A racionalização é uma das ferramentas mais poderosas do sha'ir, que lhe proporciona suas magias, seus aliados elementais e seu status entre os poderosos regentes dos gênios.

Quando o sha'ir adquire experiência, seu poder e conhecimento sobre os gênios é tamanho que ele pode convencê-los a trabalhar para ele, ou até mesmo prendê-los em objetos como anéis ou garrafas. Sha'ires muito poderosos são recebidos pelos senhores dos gênios com todas as honras e respeitos de um rei!

O sha'ir é considerado uma classe variante do nobre (que pode ser encontrado no ***Guia da Trilogia*** e no ***Manual do Malandro***). O sha'ir tem pré-requisitos adicionais e impõe certas restrições. Níveis de sha'ir contam como níveis de nobre para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de sha'ir no 1° nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Use as estatísticas do nobre, aplicando as modificações listadas na descrição a seguir. Uma vez que adquira um nível de sha'ir, você não pode adquirir níveis de nobre e vice-versa. Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Tormenta RPG*, Capítulo 3).

Aventuras. O sha'ir tem como interesse máximo o conhecimento, do tipo que não pode ser adquirido apenas em bibliotecas ou salões de estudo. Ele reconhece o valor da experiência trazida pelas expedições de exploração, do conhecimento escondido em tumbas antigas e ruínas esquecidas. Para ele, conhecer é muito mais do que apenas saber.

O sha'ir não é um herói aventuresco, mais se parecendo com um nobre ou um simples estudioso. Por isso ele prefere se aventurar com outros heróis que possam protegê-lo, ao mesmo tempo sendo de extrema valia com seus conselhos, conhecimentos e, é claro, sua magia.

Tudo isso sem mencionar a principal e mais óbvia missão de um sha'ir: combater gênios malignos ou que causem destruição.

Tendência. Como outros nobres, os sha'ires possuem uma leve inclinação Leal, dada a disciplina necessária para lidar com os gênios e os intrincados códigos de conduta das cortes elementais. Mesmo assim, não é impossível um sha'ir Neutro ou Caótico. Existem diversas histórias de sha'ires Malignos filiados a gênios malignos como os efreet e os divs, assim como de suas contrapartes Bondosas combatendo esses vilões.

Religião. Como nativos do Deserto da Perdição, a maioria dos sha'ires presta respeito ou devoção ao Deus-Sol, Azgher. Porém, seu amor pelo conhecimento e curiosidade pela magia também tornam comuns devotos de Wynna e Tanna-Toh.

Histórico. Os sha'ires vêm de uma cultura avançada no estudo da magia e das criaturas que lidam com ela livremente. No Deserto da Perdição, o contato com os gênios é mais comum do que no resto de Arton — talvez por conta das tempestades mágicas. De fato, a história registra long os períodos de proximidade real entre os gênios e as tribos do deserto, incluindo reinos dominados por essas poderosas criaturas.

Não existem guildas ou colégios para aqueles que pretendem aprender o caminho do sha'ir, restando apenas o estudo solitário e privado, e livros e mais livros sobre o assunto. Não surpreendentemente, apenas os mais abastados têm acesso a essa quantidade de tempo e tibares... Os raros sha'ires que podem contar com um mestre se consideram afortunados. Há uma certa tradição em algumas vilas e cidades em se manter pelo menos um sha'ir nas cortes como conselheiro e consultor.

Raças. A maioria dos sha'ires são humanos, por sua predominância entre os povos do Deserto da Perdição. Sua tradição nesse campo incluiu numerosos tratados e estudos a respeito. Ainda assim, existem histórias de membros de outras raças que se dedicaram ao estudo dos gênios. Elfos e qareen, com sua afinidade por magia e assuntos arcanos, também produzem excelentes sha'ires — e o ocasional parentesco destes últimos com gênios também não atrapalha. Sabe-se que anões e gênios da terra e da luz se dão muito bem.

Nada impede que halflings e goblins se tornem sha'ires, mas eles não são muito atraídos pelo complicado conjunto de regras para se tratar com os gênios, notoriamente volúveis. Como grande parte da carreira de um sha'ir depende de seu relacionamento diplomático com gênios, minotauros e lefou têm uma certa dificuldade nessa carreira.

Outras Classes. Assumindo o papel de conjurador arcano, o sha'ir também costuma se aventurar acompanhado de membros de outras classes, empregando suas habilidades mágicas para melhorar a atuação de seus colegas aventureiros.

No entanto, sua forma única de lançar magias o atrapalha em combates e outras situações que peçam por uma resposta rápida, tornando-o dependente da proteção de seus amigos. Mesmo assim, o sha'ir é uma valiosa fonte de informação sobre assuntos mágicos e gênios. Não é nem um pouco prudente participar de uma aventura envolvendo gênios sem a presença de um sha'ir no grupo.

Pré-Requisitos: Int, Sab e Car 13; treinado em Conhecimento (arcano) e Diplomacia.

Características de classe

Pontos de Vida: um sha'ir começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: perde Iniciativa, recebe Identificar Magia.

Talentos Iniciais: recebe apenas Usar Armas Simples, Fortitude Maior e Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Invocar Gen: escolha um elemento entre água, ar, fogo, luz, terra ou trevas. Você invoca um gen ligado ao elemento escolhido para servi-lo. Você e seu gen podem se comunicar telepaticamente a até 1km. Se o gen morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Nesse caso, você pode invocar um novo gen do elemento já escolhido para servi-lo com um ritual que exige um dia inteiro. Veja mais no quadro nas próximas páginas.

SHA'IR

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1	+0	Invocar gen, obter magias, proteção elemental
2	+1	Conhecimento dos gênios, riqueza
3	+1	Autoconfiança, orgulho 1/dia
4	+2	Muitos talentos
5	+2	Língua de prata
6	+3	Proteção elemental aprimorada
7	+3	Orgulho 2/dia
8	+4	Muitos talentos
9	+4	Aura de nobreza
10	+5	Invocar gênio
11	+5	Orgulho 3/dia
12	+6	Muitos talentos, contratar gênio
13	+6	Língua de ouro
14	+7	Aprisionar gênio
15	+7	Orgulho 4/dia
16	+8	Muitos talentos, viagem planar
17	+8	Aura de majestade
18	+9	Audiência com os gênios
19	+9	Orgulho 5/dia
20	+10	Apoteose elemental, muitos talentos

Gen: Os Pequenos Gênios

Quando inicia sua carreira, o sha'ir invoca um pequeno espírito elemental, um gênio em miniatura chamado *gen* que é totalmente leal ao seu invocador.

Existe um tipo de gen para cada um dos elementos da magia, com temperamento de acordo. O gen do fogo pode queimar pequenos objetos e é impulsivo, o do ar é contemplativo e um pouco distraído, o da terra é calado e introspectivo, o da água é falador e bem-humorado, o da luz é sempre "certinho" e o das trevas é mau-humorado e prefere ficar fora do alcance do sol. Sua aparência é igual a de um gênio do mesmo elemento, mas em miniatura.

Em troca do poder oferecido ao sha'ir, a criatura pede alguns presentes semanais, folgas periódicas e um tratamento adequado e respeitoso. Existem teorias de que os gen seriam gênios em treinamento — mas a hipótese mais aceita entre os sha'ir é de que esses pequenos espíritos são apenas outra raça provinda dos mundos elementais.

Estes seres, ao "trabalhar" com os mortais, gozam de regalias e luxos aos quais não teriam acesso em seu mundo natal. Alguns teorizam até que os qareen, tão comuns no Deserto da Perdição, nascem das escapadas amorosas entre gen e humanos. Os gen não confirmam nenhuma dessas hipóteses, sempre contando histórias confusas e longas sobre suas origens ou sua espécie.

Se o sha'ir morrer e o gen ainda estiver vivo, o pequeno elemental ficará muito triste, magoado por perder seu senhor, mas partirá logo em seguida para seu mundo natal.

Gen. Espírito 1, Tendência (igual ao sha'ir); Diminuto, desl. 6m; PV (metade dos PV do sha'ir); CA 16 (+2 Des, +4 tamanho); corpo-a-corpo: pancada +2 (1); hab. pequenos desejos, *viagem planar*, visão no escuro; Fort +2, Ref +4, Von +1 (+2 contra magias e efeitos de seu elemento); For 5, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 8. *Perícias & Talentos:* Furtividade +14, Iniciativa +2, Percepção +3; Iniciativa Aprimorada.

Proteção Elemental: você recebe +2 em testes de resistência contra os descritores ligados ao elemento do seu gen.

Obter Magias: o sha'ir pode lançar qualquer magia. Porém, antes que possa fazê-lo, ele deve descobrir sua "localização" e enviar seu gen para obtê-la — o que pode levar algum tempo.

Tipo e níveis de magia: para propósitos dessa habilidade, o sha'ir divide suas magias em três tipos.

Magias comuns: todas as magias de 1° a 3° nível dos descritores abjuração, adivinhação, encantamento, ilusão, medo e transmutação.

Magias incomuns: todas as magias arcanas de 4° a 6° nível dos descritores acima; e todas as magias de 1° a 3° nível dos descritores de seu gen (arcanas ou divinas).

Magias raras: todas as outras, incluindo magias divinas.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Inteligência. Isso afeta a CD das magias que você lançar, por exemplo (mas não pontos de magia; veja abaixo).

Magias Conhecidas: o sha'ir não conhece nenhuma magia — mas por seus longos estudos, sabe onde obtê-las. Para lançar uma magia, você deve solicitá-la ao seu gen como uma ação livre. Faça um teste de obter magias (1d20 + seu nível de sha'ir) com CD 10 + nível da magia (para magias divinas, aumente a CD em +2); se falhar, você pode tentar novamente na rodada seguinte, aumentando a CD em +2 para cada teste adicional além do primeiro.

Se for bem-sucedido, o gen desaparece, atravessando o Astral em direção ao outros mundos, procurando pela magia — e só retorna após algum tempo. O mestre rola secretamente quanto tempo levará para o gen voltar.

Magias comuns: 1d6 + o nível da magia em rodadas.

Magias incomuns: 1d6 + o nível da magia em minutos.

Magias raras: 1d6 + o nível da magia em horas.

Assim, uma magia simples como *detectar magia* leva de uma a seis rodadas para ser obtida. Mas, se o sha'ir pede ao gen um "simples" *curar ferimentos leves*, pode ter que esperar até sete horas!

Lançando Magias: quando o gen retorna trazendo a magia solicitada, o sha'ir pode lançá-la como um conjurador arcano normal, usando o tempo de execução da magia e quaisquer outros parâmetros, como a necessidade de palavras mágicas e gestos, ficando desprevenido, exigindo testes de Identificar Magia para lançar magias arcanas de armadura, etc. Além disso, o sha'ir deve possuir os componentes materiais e pagar o custo de XP das magias que lançar.

Ele também pode escolher "segurar" a magia obtida (como se fosse uma magia preparada) por um número de horas igual a seu modificador de Inteligência. O sha'ir não pode reter mais de uma magia ao mesmo tempo.

Pontos de Magia: o sha'ir não tem pontos de magia, nem gasta PM para lançar as magias que obtém. Por isso, ele não tem acesso ao uso de talentos metamágicos.

Magias Divinas: como já explicado, o sha'ir também pode obter e lançar magias divinas. Porém, neste caso existe um risco: ao lançar a magia, para cada nível da magia há uma chance cumulativa de 4% (ou apenas 2% para uma magia divina de nível 0) de que uma divindade perceba o "roubo" da magia, e decida castigar o mago! Esse castigo pode variar desde uma pequena maldição (redutor de –1 em todos os testes pelos próximos 2d6 dias), ou até o transporte do sha'ir até a presença da divindade em questão, para um acerto de contas...

Conhecimento de Gênios: no 2° nível, você recebe um bônus de +4 em quaisquer testes de perícia relacionados a gênios. Por exemplo, o bônus se aplicaria em um teste de Conhecimento para identificar os poderes de um gênio; ou num teste de Enganação para blefar, engambelando um gênio; ou ainda num teste de Intuição para perceber que aquela mansão magnífica no oásis é apenas uma ilusão cruel criada por um gênio maligno...

Riqueza: como o nobre padrão, mas você só pode fazer o teste uma vez por mês.

Pequenos Desejos: o gen pode lançar todos os truques e preces (magias arcanas e divinas de nível 0; veja *Tormenta RPG*, Capítulo 8), como um feiticeiro. No entanto, ele só pode lançar estes truques quando outra pessoa pede. "Fazer um pequeno desejo" ao gen é uma ação livre. Em combate, isso significa que o gen deve aguardar pela iniciativa de quem fez o pedido para poder lançar a magia (que tem tempo de execução normal). O gen não tem a obrigação de lançar magias contra a própria vontade, mesmo que alguém peça (exceto no caso de seu mestre).

Viagem Planar: o gen pode lançar essa magia à vontade, sem gastar PM ou precisar de componentes materiais, mas apenas sobre si mesmo, e apenas tendo seu mundo nativo como destino.

Além disso, de acordo com seu elemento, o gen recebe as seguintes alterações e títulos:

Água (Maridan): desl. natação 12m; *criar água* (à vontade); resistência a frio e ácido 5. **Descritores:** água e frio.

Ar (Djinnlin): desl. voo 12m; *queda suave* (à vontade); resistência a eletricidade e sônico 5. **Descritores:** ar, eletricidade e sônico.

Fogo (Efreetkin): *criar chama* (à vontade); resistência a fogo 5, vulnerabilidade a frio. **Descritores:** fogo.

Luz (Asuragai): desl. voo 6m, *luz do dia* (3/dia); resistência a eletricidade 10. **Descritores:** eletricidade e luz.

Terra (Daolanin): desl. escavar 6m, *proteção contra flechas* (3/dia); RD 3/corte ou perfuração. **Descritores:** terra e ácido.

Trevas (Divak): *escuridão* (1/dia); resistência a ácido e energia negativa 5. **Descritores:** escuridão e necromancia.

Autoconfiança: como o nobre padrão, mas obtida em nível diferente.

Orgulho: como o nobre padrão, mas obtida em nível diferente.

Muitos Talentos: como o nobre padrão.

Língua de Prata: como o nobre padrão.

Proteção Elemental Aprimorada: ao atingir o 6° nível, você recebe a mesma resistência especial de um qareen, de acordo com o elemento do seu gen. Se você já é um qareen com o mesmo tipo de resistência, recebe o talento Resistência Aprimorada (*Manual das Raças*).

Aura de Nobreza: como um nobre padrão.

Invocar Gênio: no 10° nível, uma vez por dia, você pode tentar invocar um gênio do mesmo elemento de seu gen. Como uma ação completa, faça um teste de Carisma + seu nível de sha'ir (CD 15 + nível do gênio); se for bem-sucedido a criatura surge no início de seu próximo turno a até 9m de você. O gênio não estará sob seu controle, mas não o atacará imediatamente (sua atitude inicial é inamistosa). Dependendo da forma como for tratado e dos presentes oferecidos — o que pode ou não incluir testes de Diplomacia ou Enganação — você pode melhorar a atitude do gênio.

Se o gênio estiver amistoso para com você, ele aceita realizar uma tarefa dentro de suas capacidades normais, incluindo lançar uma única magia (exceto *desejo*). Se o gênio estiver prestativo, ele aceita ajudar você ao melhor de suas capacidades por até 1 hora, incluindo lançar magias, e podendo até mesmo conceder *desejos* a critério do mestre.

Contratar Gênio: no 12° nível, após usar a habilidade invocar gênio com sucesso, você pode fazer um acordo para contratar os serviços do gênio por um período mais longo. Você só pode ter um gênio contratado por vez.

O contrato é estabelecido por meio de uma longa negociação, de no mínimo 1 hora. Ao final deste período, faça um teste de Diplomacia ou Enganação contra um teste de Intuição do gênio. Se o gênio vencer, consegue "se safar" do contrato, prestando apenas uma única tarefa dentro de suas capacidades normais. Se você vencer, o gênio deverá servi-lo ao melhor de suas capacidades por 101 dias. Gênios de tendência Maligna sempre tentarão torcer os termos do contrato a seu favor, ou fazer interpretações favoráveis apenas a si, mesmo que isso cause a morte do sha'ir.

Língua de Ouro: como o nobre padrão.

Aprisionar Gênio: a partir do 14° nível, o sha'ir pode tentar prender um gênio em um objeto mágico especial. Esse item deve custar, no mínimo, 1.000 TO por nível do gênio que ele pretende aprisionar (o próprio sha'ir pode fabricá-lo, ou comissioná-lo). As prisões mais comuns são garrafas de cristal trabalhado, anéis cravejados de pedras e caixas com detalhes em ouro (ao contrário do que se pensa, lâmpadas são raras).

Se estiver com o objeto em mãos, você pode gastar uma ação padrão para aprisionar um gênio a até 30m. O gênio deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + mod. Int do sha'ir); se falhar, será sugado para a prisão. Em caso de sucesso, o objeto não pode ser usado para tentar aprisionar este gênio novamente.

Você deve estabelecer uma condição física simples que permita libertar o gênio, como abrir a tampa da garrafa, esfregar o anel etc. Um mesmo objeto pode aprisionar apenas um gênio por vez.

Viagem Planar: a partir do 16° nível, o sha'ir pode lançar a magia *viagem planar* livremente, sem gastar PM ou precisar de componentes materiais – mas apenas tendo como destino o mundo elemental de seu gen. Neste mundo, você é imune a qualquer perigo ambiental local (como chamas, ausência de ar...) como se fosse um nativo. Se usar a magia para transportar outras criaturas, elas não recebem nenhuma proteção adicional, devendo sobreviver por seus próprios meios.

Aura de Majestade: como o nobre padrão.

Audiência com os Gênios: no 18° nível, uma vez por mês, o sha'ir pode pedir para ser atendido em audiência por um regente dos gênios, se estiverem no mesmo mundo. Você será tratado de forma respeitosa (atitude amistosa) e com toda a hospitalidade que o regente puder oferecer — o que, em se tratando de gênios, é *muita* coisa. Todos os aliados em sua companhia serão considerados seus convidados. Essa audiência deve ser criada e interpretada pelo mestre da maneira que achar mais adequada para sua campanha.

Os regentes dos gênios são bastante poderosos (considere o djinn nobre do ***Bestiário de Arton*** como um modelo mínimo para eles), e possuem recursos quase ilimitados. Você sempre será melhor recebido pelos gênios "parentes" de seu gen (atitude prestativa). De qualquer maneira, a audiência pode ou não ser favorável, dependendo de como você e seus aliados se comportarem diante do soberano em questão...

Apoteose Elemental: no 20° nível, o sha'ir já visitou tantos mundos elementais que é praticamente um nativo. Você fica imune aos descritores do seu gen.

TESOUROS ANCESTRAIS

Nota: *o sha'ir não recebe as habilidades frivolidade, herança, comandar, contatos, inspirar confiança e inspirar glória.*

Os Gênios e Seus Tipos

Os gen servem aos sha'ir com humildade e lealdade. Mas o mesmo não ocorre com seus "irmãos mais velhos", os verdadeiros gênios...

Gênios são espíritos elementais. Isso significa que, ao mesmo tempo em que incorporam um dos elementos básicos, também apresentam consciência, hábitos e vontade própria — muito acima dos elementais comuns. Por sua afinidade com as energias primordiais que permeiam todos os mundos, alguns gênios se consideram superiores aos outros povos do multiverso. Além disso, a maioria deles acredita que foram os primeiros seres criados para habitar os mundos — ou pelo menos, para ajudar a *construir* os mundos! Para os gênios de tendência Maligna, as outras raças só servem como escravos. O fato de que alguns mortais conseguem usar meios mágicos para forçá-los ao mesmo tipo de servidão é um espinho em suas sandálias...

Gênios são orgulhosos, às vezes cruzando a fronteira da arrogância e prepotência. Mesmo quando atrelados ao serviço de um amo, guardam ares de sarcasmo ou condescendência perante seus "mestres". Em geral, são caprichosos e difíceis de negociar.

Cada tipo de gênio é governado por um lorde (seja um califa, sultão ou khan) e por sua corte. De tempos em tempos as cortes podem passear pelo Plano Material, para fazer "turismo" ou negociar riquezas com indivíduos poderosos.

Em Arton, um gênio pode assumir várias formas (alguns gostam de mudar rapidamente sua aparência), mas em seu mundo nativo eles mantém o mesmo aspecto na maior parte do tempo. Essa aparência varia de acordo com o elemento, a personalidade e o poder do gênio. Via de regra, são todos humanoides magníficos de tamanho Grande ou maior.

Efreet: são os gênios do fogo, comandados por um Grande Sultão, cujo Palácio de Bronze fica no mundo elemental do Fogo. São irascíveis, cruéis e não costumam dar muita chance para um mortal antes de transformá-lo em cinzas. São conhecidos por sempre tentar deturpar as ordens de seus mestres mortais.

Efreet (singular *efreeti*) têm pele vermelha e flamejante, e geralmente possuem presas salientes — alguns também têm chifres. Seus cabelos e olhos tem cor de fogo, brilhando como se estivessem em chamas.

Dao: preferem viver em Magika, Reino de Wynna, onde são comandados por um Grande Khan. Estupidamente ricos, por se aproveitarem dos veios minerais de seu mundo elemental natal, também são conhecidos por seus talentos em construção e arquitetura. São meticulosos e criativos, mas não esquecem nunca daqueles que lhes fizeram mal. Possuem a pele em tons azulados ou arroxeados, como cristais, além de dentes brancos como alabastro. São carecas ou usam um rabo de cavalo solitário no topo da cabeça; quando têm cabelo este tem tons de terra ou pedra natural, ou raramente, branco como mármore.

Djinn: alegres e agitados, também preferem viver em Magika, embora sejam nativos do mundo elemental do Ar. São conhecidos por seus caprichos e prazer por viver em grandes espaços, bem como pelo fascínio pelas artes musicais. Seu líder é o Grande Califa dos Ares.

Sua aparência é similar à de humanos muito altos e bronzeados. Seus trajes e cabelos estão sempre esvoaçantes por um vento que afeta apenas eles. Raramente tocam o chão (não gostam de fazê-lo).

Marids: talvez os mais inconstantes dos gênios, são governados pela Generosa e Pacífica Sultana do Palácio das Pérolas nos Mares Infinitos (ufa!), que fica em algum lugar do mundo elemental da Água. Adoram elogios, longos títulos e presentes, mesmo que falsos. São alguns dos gênios mais difíceis de se lidar.

Marids têm barbatanas no lugar de orelhas, pele azul ou verde, cabelos esverdeados ou brancos quase sempre molhados, às vezes ondulantes como se estivessem submersos. São donos de uma beleza hipnótica.

Asuras: epítome da bondade e justiça entre os gênios, são nativos do mundo elemental da Luz. Seus olhos brilham com uma luz esverdeada e suas orelhas são pontudas como as de um elfo. Seus pés, curiosamente, são como os de aves de rapina, e eles podem emanar asas feitas de fogo.

São governados por uma Grande Califa, mas suas cortes não são facilmente localizáveis, mudando de mundo com frequência. Assim como os divs, estes gênios raramente entram em contato com mortais. São fortemente ligados ao uso correto da magia, normalmente corrigindo maldades e trapaças de outros gênios.

Divs: estes assustadores gênios estão sempre envoltos em sombras, exibindo apenas seus olhos vermelhos e a sugestão de chifres e asas. Quando as sombras se abrem, são humanoides magníficos e tatuados, sem pelos, com um único rabo-de-cavalo feito da mais pura escuridão.

Parecem mais interessados em seus próprios negócios, ficando à parte até mesmo das maquinações entre os gênios. Porém, são vingativos, invejosos e ciumentos, sempre dispostos destruir outras criaturas por puro despeito.

Para estatísticas de jogo e ainda mais informações sobre gênios, consulte também o *Bestiário de Arton*.

Etiqueta e Relações

Quando se trata de gênios, etiqueta nunca é de menos. Essas criaturas ficam irritadas facilmente e adoram ser consideradas superiores aos mortais. Presentes, elogios e títulos honoríficos em profusão são sempre muito bem recebidos pelos gênios.

Dao geralmente preferem que se vá direto ao assunto e tratam tudo como uma negociação direta e sucinta. Efreet são desconfiados e maliciosos. Djinn preferem floreios e metáforas (e enrolação...), enquanto os marid adoram elogios, títulos, galanteios e palavreado floreado. Conversar com os gênios da água é pior que negociar com um dragão! Por não estarem tão acostumados a lidar com mortais, divs e asuras são os mais difíceis de se decifrar e agradar — mas suas naturezas fortemente ligadas ao mal ou ao bem acabam criando um ponto comum para negociação.

Os gênios interagem e fazem diversos negócios entre si, principalmente comércio. Alguns são inimigos mortais, e até mesmo travam guerras — especialmente divs e asuras. Ocasionalmente esses conflitos acabam afetando Arton, e os mortais acabam envolvidos nas maquinações destas criaturas — coisa que eles parecem apreciar muito...

Contudo, gênios também podem se envolver com mortais de formas mais positivas. Embora alguns considerem os mortais inferiores, todos são fascinados pela engenhosidade e variedade das outras raças. Casos em que um gênio se apaixonou por um mortal não são totalmente desconhecidos, acontecendo até dos gênios levarem o companheiro para seu lar em outro mundo. Como estes espíritos são imortais, tais relações geralmente terminam de forma desastrosa.

Porém, algumas uniões entre gênios e mortais dão frutos; essa é a maneira mais comum para o surgimento de qareen, ou meio-gênios. A maioria é ignorada, e se quer reconhecida, pelo progenitor gênio, a menos que se torne um indivíduo poderoso ou famoso.

ÁLVARO FREITAS

TESOUROS ANCESTRAIS

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandra Rodrigues Cotta Domingos
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Pytel
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Aristolfo Luiz
Arthur De Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Arcelino Da Silva
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos Carvalho
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clau Gardinalli
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves

Daniel Sugui
Danielle Bomfim Dos Reis
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Oliveira
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Goncalves
Diego Meneses
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Édipo Égas Marques
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Esteferson De Oliveira Rodrigues
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Oliveira
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barbosa De Mello
Fernando De Castro Assis
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Gabriel Cevitelli
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Baptista
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Miranda
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Harrison Hossen Araujo Yunes
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Rangel
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Igor Sano
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Isac Marcos
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
James Mcbryan
Janary Damacena
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Dos S. Thomé
João Soares
João Victor Lessa Nunes
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Eduardo Da Silva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Jose Ricardo Da Silva
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Leilton Luna
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Russo Lima Da Silva
Leonel Machado Paz
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Koga Genovez
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Fraga

Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão De Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Paulo Torrozo
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Costa Novaes
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Ferraz De Camargo Cibim
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Pintaudi Da Fonseca
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson Liima
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Saulo Coutinho De Faria
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sinuhe Santos Silva
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Costa
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Donadel
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vauderag Vieira Dos Santos Junior
Vicente Fonseca
Vicente Neto
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Rodrigues
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wendel De Souza Oliveira
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Wilson Araújo
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adriano Anjos De Jesus
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alan Emmanuel Oliveira Dos Santos
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alisson Belém
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luis Silva
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Boffo Locatelli
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Canja Dinamica Do Youtube
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Martins
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cristian Drovas
Cristiano Cristo
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Davyson Rocha
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Henrique Eugênio Da Cruz Rêgo
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emanoel Gil Ferreira
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira

Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes Da Silva
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Pereira
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Ícaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Vitor Corrêa Mariano
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kalaires
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Paiva
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loanda Andrade
Lourenço Vilar
Lucas Adriel Poersch Pereira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Macedo
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luís Sôlha
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Micael Schuenker Alves
Miguel Nobre Lisboa
Nathan Gurgel
Neto Falcão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Patrício Correa
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Roberto Carvalho Dias
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Ramos
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renato Tadeu Ramos Bacca
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Ricardo Ramos
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Souza
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Matias
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho Dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

Variantes do Magibol

Apesar de amplamente conhecidas em todo o Reinado em sua versão tradicional, muitas vezes as regras do magibol são também modificadas e adaptadas pelos seus praticantes, para melhor se encaixar aos gostos e costumes de cada região.

A seguir estão as mais conhecidas variações do esporte em Arton, bem como as alterações de jogo necessárias das regras básicas descritas anteriormente.

Aquabol

Esta variante é especialmente popular entre elfos-do-mar e outras raças submarinas. É praticado embaixo d'água, o que requer dos jogadores capacidade de respirar nessas condições, ou pelo menos de prender a respiração por longos períodos. A bola é um pouco mais pesada e densa que a bola comum, para que não flutue rápido demais até a superfície.

Regras. São necessários testes Fáceis de Natação para se movimentar pelo campo, e é possível também flutuar pela água em três dimensões — em regras, o personagem deve definir, além da sua posição normal do campo, se ele está flutuando "alto" ou "baixo", de forma semelhante ao magibol praticado com Voo. Jogadas que requerem um movimento para serem utilizadas, como marcação ou dribles, podem ser feitas com testes de Natação em vez de Magibol, mantendo a mesma dificuldade. Feitiços da escola Elemental/Fogo requerem o dobro de PMs para serem conjurados.

Cestobol

Esta variante é jogada sem goleiros; para marcar um ponto, a bola deve ser arremessada em um pequeno cesto, difícil de acertar, colocado em uma das extremidades do campo. Arremessos feitos de muito longe valem o dobro de pontos. É uma variante comum na maioria dos lugares em que se joga magibol, especialmente em Deheon e Yuden. Em muitos locais é comum encantar o cesto de forma que ele flutue.

Regras. Não há goleiros para defender as bolas, mas qualquer tentativa de marcar um ponto tem um redutor de H-2. Arremessos feitos do meio-campo valem o dobro de pontos se acertarem. As demais regras são iguais.

Gelobol

Bastante popular na região das Montanhas Uivantes, especialmente entre os magos halflings da Terra dos Pequenos, é praticado em lagos congelados. São usadas sandálias especiais para deslizar no gelo, requerendo dos jogadores prática em patinação.

Regras. São necessários testes Fáceis de Patinação (especialização de Esporte) todas as rodadas para não escorregar e cair, gastando o próximo turno para se levantar, o que também requer um teste da especialização. Movimentar-se pelas áreas do campo também requerem testes Fáceis de Patinação, e jogadas que utilizem movimentos para serem realizadas, como marcação ou dribles, podem ser feitas com testes da especialização em vez de Magibol, mantendo a mesma dificuldade.

Magibol Namalkahiano

Muito praticado por magos de Namalkah — que o chamam apenas de magibol; *magibol namalkahiano* é usado apenas por estrangeiros, o que já causou bastante confusão entre jogadores visitando o reino —, trata-se de uma partida de magibol disputada com os participantes montados em cavalos. O campo é duas a três vezes maior que o campo padrão, mas como os cavalos se movem mais rápido que jogadores comuns isso não faz diferença em termos práticos.

Regras. São necessários testes Fáceis de Cavalgar para se movimentar pelo campo. Jogadas que utilizam movimentos para serem realizadas, como marcação ou dribles, podem ser feitas com testes de Cavalgar em vez de Magibol.

Magibol Yudeniano

Esta variante foi desenvolvida por magos do exército de Yuden, antes de se tornar popular entre magos de combate de toda Arton. Diferente do magibol tradicional, é permitido utilizar feitiços ofensivos para atacar o mago que domina a bola, tornado as partidas muito mais violentas e disputadas. Uma vez que a ocorrência de lesões é frequente, em jogos desta modalidade não há limite de substituições, exceto pela quantidade de jogadores no banco de reservas.

Regras. É possível utilizar feitiços de ataque direto (como Ataque Mágico; feitiços que afetem área, como Explosão, são proibidos) para atacar o mago que domina a bola, caso esteja na mesma área que o personagem. O alvo pode se proteger normalmente, inclusive através de feitiços como Proteção Mágica e semelhantes, mas, caso receba qualquer dano, deve passar em um teste de Resistência com redutor igual ao dano recebido: se falhar, perde a bola, que fica livre naquela área do campo. No entanto, como as magias não são (geralmente) usadas para tentar matar o alvo, um personagem que chegue a 0 PVs durante o jogo não precisa fazer um Teste de Morte — faz apenas um teste de Resistência para recuperar 1 PV e pode continuar jogando; se falhar, fica automaticamente Muito Fraco e deve ser substituído.

Magibolha

O campo de jogo é uma grande bolha flutuante gerada através de magia, dentro da qual todos os personagens podem voar naturalmente. É bastante popular em disputas entre alunos da Academia Arcana, onde foi desenvolvido um item mágico especial capaz de gerar a bolha.

Regras. Todos os personagens dentro da bolha são considerados como se estivessem sempre voando, podendo escolher realizar suas jogadas enquanto voam alto ou baixo, de forma semelhante ao aquabol e ao magibol praticado com a vantagem Vôo.

Minibol

Muito popular entre jovens aprendizes de magia, esta variante consiste de uma partida de magibol em miniatura, disputada entre dois magos utilizando pequenas criaturas conjurados através de magia. Podem ser utilizados de três a cinco jogadores, com o campo pode improvisado em qualquer superfície — em mesas, no chão, ou mesmo conjurado a partir de magia.

Esta variante ficou popular em Wynlla nos últimos anos graças à ação de um grupo de mercadores de Kresta que encontrou uma forma peculiar e lucrativa de promovê-la: desenvolveram pequenos amuletos capazes de invocar uma versão pré-definida de uma criatura para uso no jogo, algumas vezes com características especiais. A partir de torneios de divulgação, o jogo ganhou grande popularidade, e no seu reino de origem já é uma febre entre crianças e jovens.

As criaturas conjuradas pelos amuletos são pequenas demais para fazer quase qualquer outra coisa além de jogar minibol. O preço pode variar dependendo do lugar onde é comercializado, e podem ser encontrados sem muita dificuldade em Kresta, Sophand e outras cidades importantes de Wynlla, além de Vectora.

Regras. As criaturas são conjuradas a partir do feitiço Criatura Mágica e suas versões mais avançadas. Cada participante só pode jogar com uma das suas criaturas a cada rodada. Não há goleiros, e o primeiro time a marcar três gols é considerado o vencedor.

Testes de Magibol são trocados por testes simples de Habilidade, utilizando a característica da criatura. Chutes fortes e jogadas semelhantes utilizam o atributo Força da criatura; chutes feitos do meio-campo têm redutor de -2. Não há gasto de PMs para manter a posse da bola, e encontrões tiram PVs da criatura em vez de PMs — se uma criatura ficar com 0 PVs estará inutilizada, e um substituto pode ser conjurado na rodada seguinte.

Criaturas pré-prontas conjuradas pelos amuletos de Kresta possuem entre 5 e 8 pontos, algumas vezes possuindo vantagens que possam ser usadas no jogo, como Voo ou Aceleração. Cada amuleto custa em média 1 PE para cada ponto da criatura; no entanto, pelo seu tamanho diminuto, elas são consideradas como sendo de uma escala abaixo de Ningen (escala Chibi, se você possui o *Manual do Defensor*) — ou seja, possuem certos atributos e valores divididos por 10 sempre que comparadas com personagens de poder normal.

BRUNO SCHLATTER

EXTRAS